迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol.7 愚神礼賛
……あなたは
神を信じますか？
迷宮キングダムを楽しくするサプリメントシリーズ迷宮クロニクルも、いよいよ第7弾！　今回のテーマは「宗教」だ。百万迷宮に数多あるヘンテコ宗教が、さらなる信者を増やすべく布教を開始する！　そして、王国にも神が降臨する!?　もちろん、コミック、追加データ、カードも付属して、シナリオでは複数の迷宮からなるメガ・ダンジョンが王国に挑戦するぞッ!!

迷宮クロニクル
Vol.7 愚神礼賛

ISBN4-903177-08-4
C0076 ¥1505E

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオを収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックと小説でまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

コンポーネント

本体26ページ、付属カード18枚
カード内訳（ジョブスキル2枚、施設1枚、アイテム1枚、トラップ8枚、モンスター6枚）

コミック「Open Dice Kingdom」

コミックでは、気になるあの二人の仲がついに進展する!? 小説はゲームブック・ファンにはお馴染みのHUGO HALL氏が登場！ 迷宮の語り部が紡ぐ奇妙な物語とは……

追加ジョブ「異端審問官」「生き神様」

今回紹介するのは、神の力を振るう２つのジョブ。神の恐怖の側面から人心を操る「異端審問官」と、迷宮に顕現した信仰の対象「生き神様」だ。奇跡の光で迷宮を照らせッ!!

シナリオ

シナリオは迷宮キングダム初のメガ・ダンジョン！ 1レベルから遊ぶことができる、複数の迷宮を巡る大冒険だ。キャンペーンとしてじっくり楽しもう！

他にも信者を増やして奇跡を起こす、宗教に関する新ルール、さらに、追加施設、アイテム、トラップ、モンスターも収録。カードもいつも通り18枚を付属して、迷宮クロニクルはまだまだ走り続ける！

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®

迷宮クロニクルとは

迷宮クロニクルとは、「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。

はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを、他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければなりません。それらを、ゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができます。

追加データ

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを1種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択してください。

●基本ルールブックのものしか使わない
ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される
●完全にランダムに決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブック9ページを参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る
●追加データになった場合、自由に決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

CONTENTS

ごあいさつ

神官の皆様、お待たせしました。今回のテーマは宗教です。コミック、ルール、データ、シナリオ、そして、天才迷路画家HUGO HALL氏の手による綺快な小説全てに、「愚神礼賛」の名に相応しい怪しげな信仰が登場します。宗教が持つ魔力をぜひ堪能してください。そして、次号はついに第二期最終回！　『まよキン』現代編でお会いいたしましょう。

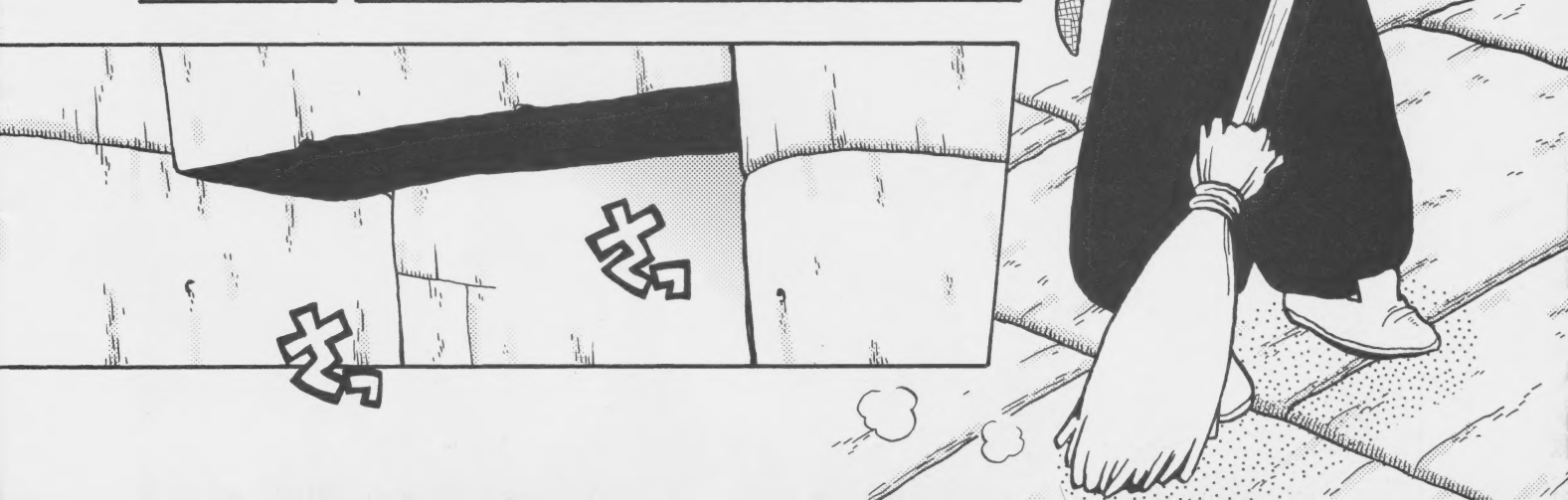
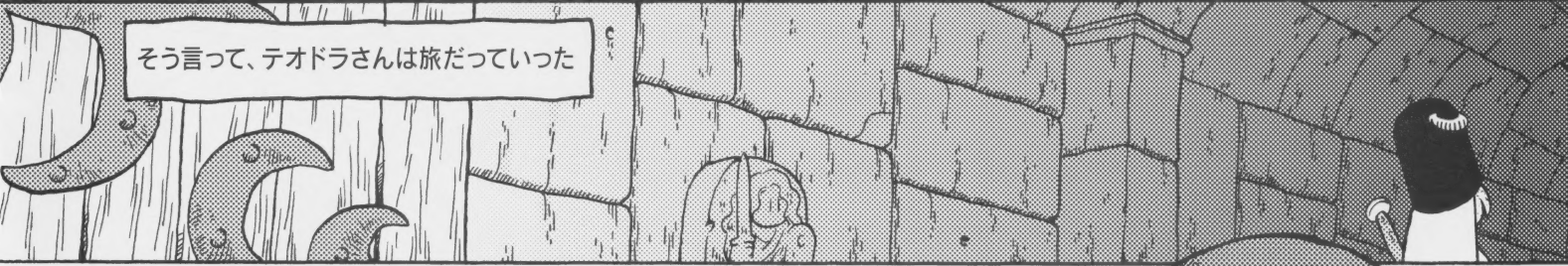
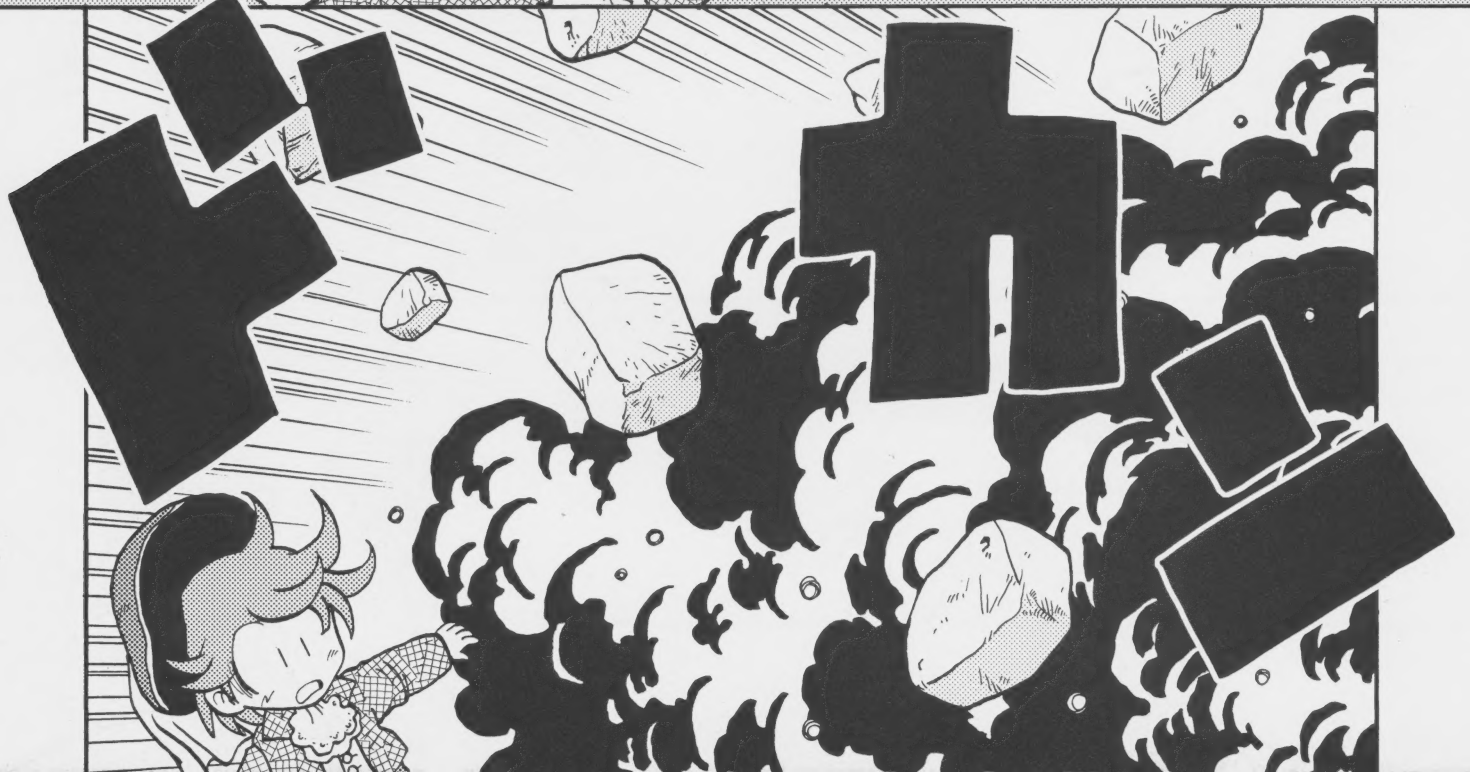
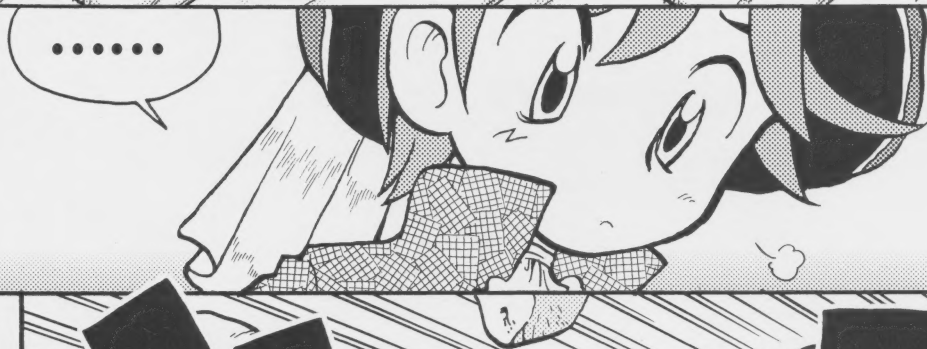
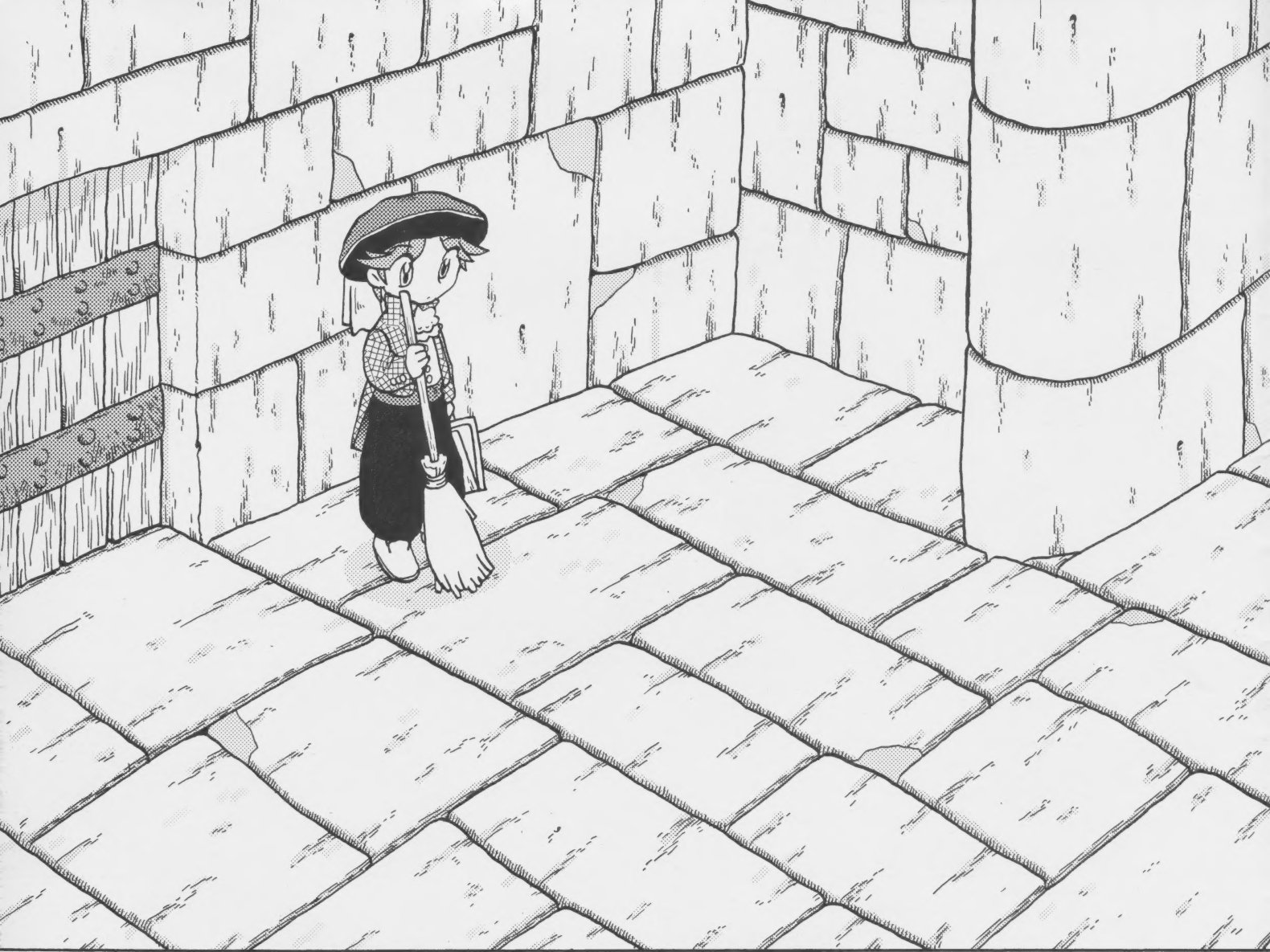
迷宮クロニクルVol.7
平成18年2月20日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷

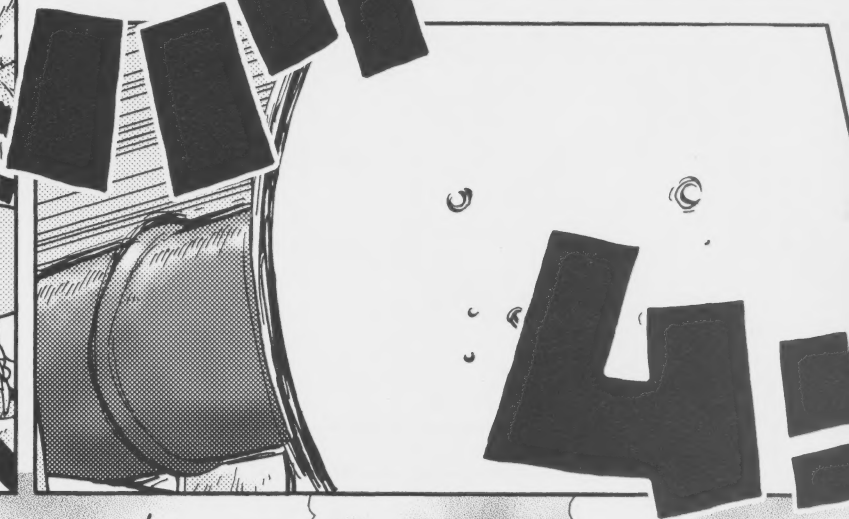
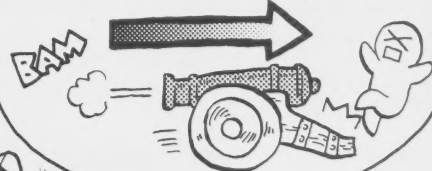
■スタッフ
●編集
HOBBY BASE　長田崇／土屋循
冒険企画局　河嶋陶一朗
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●ノベル
作：HUGO HALL
訳：奥谷道草
●フレーバーテキスト
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●シナリオ
河嶋陶一朗（冒険企画局）
池田朝佳（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
施設：
落合なごみ（冒険企画局）
モンスター：
うっかり
吉井徹
落合なごみ（冒険企画局）
ノベル挿し絵：
吉井徹
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

OPEN DICE KINGDOM
Open Dice Kingdom
オープン ダイス キング ダム
8th Conquest
「決闘したってほんとですか」
テオドラさんに
書状ですよ
暇をもらいたいですって？

本家パエリア王国の同志から
私に是非にと従軍の
依頼があったのだ
またそんな
突然
えーもう許可しますわ
さっさと出ていってもらって
かまいませんわよ
カチューシャさまのために
もっともっと戦争と
流血と荒廃をもたらし
たかったのだが
だから
暇を許すんじゃ
ありませんか～
そーかー
行っちゃうの
かー……
それでは諸君
名残りは
つきぬが……
テオドラねーさん
テオドラねーさん
スタニスラフが
大事な話
あるんやてー
ちょ
ちょっと
リリィさん！
武運長久
祝出征

そのときは楽しみにしているぞ！
安心しろ必ず戻ってくる！
にこ
テオドラさんあぶなっかしいから……
無事のお帰りをお待ちしてます……
あの……
その……
次に会うときは大事な話をしたいので……
らばラバウルよ
そう言って、テオドラさんは旅だっていった
数ヶ月後……
あれどこに行くん？
神殿の跡を掃除しておこうかと……
テオドラがいないと国が静かですわねー
毎日やっとんなァ
くつろぐくつろぐ
さっ
さっ
さっ

……
ドカッ

BAM!
何事ですかッ
奇襲です
紋章は本家パエリア王国！
ためらうな
やめるな
殺せ
オープンダイス人を殺せ
これがきみの母親の祈りだ
オープンダイス人を殺せ
これがきみの王国のさけびだ
オおおおおおお
あのバカ……！
あ……

約束どおり
戻ってきたぞ
死と破壊とともに！
どうだ
うれしいだろう
ズシン！
誰か あの 戦争バカを ブチ殺しなさい！
うれしいわけないでしょう
けっ……
けっ……
けっ……
僕らのことをなんだと
思ってたんですか
テオドラさんは
帰ってきたら
申し込もうと思ってたのに
ダン！
ドカン！
PAM
決闘だなッ
……
違うッ
結構
毛だらけ
猫灰だらけ！
決起
ですってぇ？
そこはテオドラと くるですわね?!
なー
テオドラ様が 戦うぞ!!
これは好都合ですわ
スタニスラフ！
なにせ相手は
たかがテオドラ！
いや
でも
わあぁ
あぁ
あぁ
ああああああ

ではいくぞ
スタニスラフ殿！
わあ
待って待って
BOOM!
これじゃ
勝つも負けるも
関係ないですッ!!
ぎゃ
ぎゅ
え――、どなたも
賭けてや
賭けてや――
結果は!?
もう
もう
もう
ハふ
ハふ
どうなりましたの？
えー
大砲というのは
撃つと勢いよく
後ろにころがるものなので
BAM
そばにいるときは
充分に注意しようという
教訓がここに
みなまで
言わなくて
いーですわよ
あわわわわッ
て、テオドラ様がッ
役に立つ
まんがやなァ
あらら？

あなたは　敵に
好きな人がいたら
ためらいなく
殺せますか？

好きな人？
私が好きなのは
戦争だが

捕虜を
取らないのが
わが教えだが

いや
奴隷に売りとばす
ことはあるしな

むむむ？

大丈夫ですよ
テオドラさん

僕はあせったり
しませんから……

なんだ
気になるな！

私を慕う者でもいるのか？
神官として信徒を導くのは
当然の義務だぞ？

なんですの
今回は？

ええッ

まあ
呑みなはれ

あたくし 完ッ全に
わき役じゃ
ありませんの！

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいPCは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋２」のように書かれているものは、１点ではなく、２点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

異端審問官 Inquisitor

転職条件：特定の宗教の信徒である、〔武勇〕が2点以上である

能力値ボーナス：〔探索〕〔武勇〕

スキルグループ：肉弾、交渉、便利

逸材としての効果：（常駐）国外の信徒数が増減したとき、さらに1D6人増減する

神の教えに背いたものを、異端として裁きたて、罰する者たち。時として、国家と宗教は切っても切り離せない存在となることもある。例えば、ハグルマ資本主義神聖共和国のような神権国家（テオクラシー）では、教義理解を曲解すればその統治すら危うくなることも多い。そのため、正統に対する異端という考えが生み出され、それを排斥する方向に向かうのだ。異端審問官とは、恐怖によって、異端の根絶をもくろむ行き過ぎた社会の防御機構であり、その国が絶望境（ディストピア）であることの証明なのである。

異端審問/Inquisition

タイプ	対象	判定
支援	単体	本文参照

好きなキャラクター1体を選ぶ。〔魅力〕で難易度［そのキャラクターの《配下》の数×1/5＋9］の判定を行う。成功すると、そのキャラクターの攻撃すべての威力が、［《配下》の数×1/5］点だけ上昇する。この効果は、戦闘中持続する

生き神様 Demigod

転職条件：自国に自分を信仰する宗教があり、その神格が3以上になる、「その宗教の奇跡が発生したことがある」か「自分が死亡したことがある」

能力値ボーナス：〔魅力〕+2

スキルグループ：転職したさいに、好きなスキルグループ2つを選ぶ

逸材としての効果：（常駐）この逸材を信仰対象にして、その信徒が奇跡を願う場合、振ることのできるサイコロの数が、奇跡を願うキャラクター1人につき1個増える

百万迷宮は、神々の宝庫（パンテオン）といってもよいだろう。死神（デス）、雲神（ボレアス）、運命の三女神（フォルトゥーナ）などなど、無数の神で溢れている。百万迷宮では、信仰は実際の力であり、信じる者の存在が、神とそれ以外を区別する。つまり、あなたも信仰者を獲得すれば、神になれるということだ。

神血 / Devine Blood

タイプ	対象	判定
常駐	自分	なし

自分がダメージを受けたとき《気力》１点を獲得する。また、現在の自分が獲得している《気力》と等しい値だけ、自分のあらゆる判定の達成値が上昇する

神々と信者は、神秘的な経路によって接続され[illegible]見、つながっていないように見えても、ひとた[illegible]が傷つけば、そこから流れ出る神血には信者の希望が溶け込んでいる。信仰の力を糧に、神々は奇跡を起こすのだ

Illustration.OCHIAI NAGOMI

宗教の作成

このルールを使用すると、神官を担当するプレイヤーは、自国の独自の宗教を作成することができる。その神官のことを教祖と呼ぶ。１人の神官は、宗教を１つしかつくることはできない。宗教を作成する場合、下記の項目を決定すること。決定した内容は、宗教シートに書き込んでいく。

●主神

信仰の直接の対象となる存在である。百万迷宮の宗教の多くは、天階の有力な天使、深階の有力な深人、そして偉大な建国王などの先祖を崇拝しているケースが多い。また、それ以外にも、星や迷宮に棲む強力な存在（龍や魔王など）を信仰している国もある

●象徴

その宗教の信仰対象が象徴する概念である。下記の象徴表の中から、ランダムに１つ選ぶ。新しく作成する宗教の教義が明確に設定されている場合、その教義に合わせて、自由に象徴を選んでもよい

象徴表 D66

ダイス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	その他
11	法・秩序	混沌・変化	天秤	自然	迷う	虚無
12	星	暗黒	希望	調和	迷核	運命
13	風	水	火	大地	影	数
14	空	海	家	森	部屋	外
15	魂	誕生	成長	再生	反生命	死
16	権力	自由	英雄	豊饒	財宝	お見合い
22	翼	触手	人間	獣	龍	蟲
23	罰	苦痛	努力	腐敗	牢獄	貧乏
24	理性	謎・秘密	言葉	物語	記録	マヨネーズ
25	感謝	嘘	建築	芸能	通路	猟奇
26	戦士	魔法	商売	出会い	怪物	道化
33	約束	快楽	酒	美	扉	バナナ
34	勝利	破壊	戦争	若さ	略奪	男性
35	維持	寛容	守護	時	地図	血
36	節制	欲望	冒険	老い	天井	女性
44	医学	病毒	名誉	眠り	床	いきいき
45	創造	狂気	機械	植物	鍵	幻
46	謝罪	夢	鍛冶	狩猟	マンチキン	キノコ
55	収穫	ゴミ	細工	幸運	サイコロ	不運
56	平和	笑い	旅	食事	罠	GM
66	四季（春夏秋冬）からランダムに1種決定	感情からランダムに1種決定	生まれ表でランダムに1種決定	好きなアイテム1種	方位（東西南北上下）からランダムに1種	単語表でランダムに1種決定

●加護と制約

その宗教の信徒となったPCがもらうことができる加護と、守らなければいけない制約である。宗教シートの下部にある加護表と制約表の中から、それぞれ１つずつランダムに選ぶ

信徒数

信徒数とは、その宗教を信じているものの数である。宗教を作成する場合、その信徒数を決定する。

まず、その国でどの程度、その宗教が信じられているかを表す、基本信徒数を決定する。基本信徒数は、［（教祖の〔魅力〕＋その宗教の神官のレベルの合計）×5］人となる。ただし、その国の《民》の数が、その宗教の基本信徒数を下回った場合、基本信徒数は、現在の《民》の数と同じになる。また、その国に２つ以上の宗教が存在し、基本信徒数の合計が、その国の《民》の数を上回った場合のみ、その国の国王は、王国の《民》を各宗教に割り振らなければいけない。割り振る方法は自由である（どの宗教の信徒でもない《民》がうまれるように配分してもよい。これを宗教弾圧と呼ぶ）。

一度算出した基本信徒数は、ゲームが終了するまで変化しない。基本信徒数に、下記の修正を加えたものが、その時点での実質的な信徒数となる。

●信仰強化

国内の信徒の数を一時的に増やすことができる。王国フェイズに【神殿】の施設を使い、〔魅力〕の判定に成功して部屋の情報を獲得するたびに、［その判定に成功したキャラクターのレベル×１Ｄ６］人だけ信徒数が上昇する。ただし、この方法では、その時点での基本信徒数と信仰強化によって上昇した信徒数の合計が、その国の《民》の合計数より多くはならない

●国外の信徒

ゲーム中、信徒のPCが非信徒のNPC（モンスターや他国の《民》も含む）に遭遇したとき、国外の信徒数を上昇させることができる。その行為を改宗と呼ぶ。

改宗を試みるキャラクターは《希望》１点を消費して、〔魅力〕で判定を行う。難易度は［その部屋にいる信徒でないNPCの数＋その部屋にいる信徒でないNPCの最高レベル＋７］となる。このとき、その場に、《民》のようにレベルが存在しない場合NPCしかいない場合、そのレベルは0として扱う。改宗の判定に成功すると、その場にいるNPC全員を国外の信徒にし、その宗教の信徒として数えることができる。改宗は、迷宮フェイズには計画的行動、戦闘時には支援行動として扱う。改宗に成功したとしても、積極的に仲間になったり、改心したりするわけではない。同じ教徒同士が殺し合ったり、奪い合ったりするように、戦闘中のモンスターが改宗したからといって、そのモンスターとの戦闘が中断するわけではないことに注意して欲しい。また改宗を試みるPCのプレイヤーは、実際に神官のロールプレイを行い、その教義を説教してもよい。この説教が、改宗の対象となった者たちの心に響いたのではないかと感じたGMは、改宗の判定の難易度を減少してもよい。

ゲーム中、改宗したNPCが死亡したり、消費されたりすると、その数だけ国外の信徒は減少する。国外の信徒の数は、ゲームを超えて継続する

●ランドメイカーの信徒

PCのプレイヤーが承諾すれば、その宗教の信徒にするこ

> **コラム**
> **百万迷宮の宗教**
>
> 百万迷宮の多くの小国家では、大抵の場合、何らかの宗教が信仰されている。迷宮の暗闇や怪物など、死と隣り合わせの生活には、何らかの拠り所が必要なのだ。その中でも、もっとも信仰されているのが、昇降機によって人の生死を司り、実際に利益をもたらす強力な天使や深人たちである。また、天階や深階に至った偉大なる先祖たちの魂が、自分たちを見守っているという祖先崇拝も少なくない。そうした宗教は、大まかに天階信仰と深階信仰の2つに分けられ、同じ階派の宗教は比較的（あくまで比較的）仲がよいとされる。

> **コラム**
> **信者と信徒**
>
> この宗教ルールを使用して宗教を自作する場合、気をつけなければいけないのは、【信者】と信徒の混同である。「迷宮キングダム」では、【信者】とは、神官の《配下》のことを指し、危険な冒険に同行し、いざとなれば信仰のために自らを犠牲にすることもいとわない熱狂的な信仰者のことを表す。反対に、この宗教ルールを使用した場合に発生する信徒とは、もっとゆるやかな信仰者である。彼らは神の教義のことも余り知らず、なんとなく偉大な者への尊敬を表しているに過ぎない。百万迷宮にすむ怪物たちも、それぞれの信仰を持つ信徒であることも少なくない。

とができる。1人のPCは、別々の宗教の信徒になることはできず、1つの宗教の信徒になることしかできない。ランドメイカーの信徒1人は、実際の信徒が10人分として数えること。信徒となったランドメイカーは、その宗教の「加護と制約」のルールの対象となる。もちろん、教祖は、ランドメイカーの信徒である。

一度信徒となったPCが、死亡したり、その信仰を捨てたりすると、その数だけランドメイカーの信徒は減少する。信仰を捨てたランドメイカーは、アドバンスドスキル1つを失うか、能力値が1点減少する。ランドメイカーの信徒の数は、ゲームを超えて継続する

国外信徒数の増減

その宗教の信徒のランドメイカーの行動によって、国外の信徒数は増減する。その宗教の信徒PCが、絶対成功すると、国外の信徒数が、［現在の国外の信徒数×1/10］人だけ上昇する。また、その宗教の信徒PCが、絶対失敗すると、国外の信徒数が、［現在の国外の信徒数×1/10］人だけ減少する。

神格

すべての宗教には、神格が存在する。神格とは、その宗教の神の強さを表し、高い神格の宗教であればあるほど、強い効果を持つ奇跡を起こすことができる。神格は、信徒数によって増減する。信徒と神格表を参照のこと。

すべての宗教は、神格と等しい数の象徴と加護と制約を持つ。ゲーム中、神格が1点上昇するたび、象徴、加護、制約が1つずつランダムに追加される。また、神格が1点減少するたび、象徴、加護、制約が1つずつランダムに失われる。

信徒と神格表

神格	信徒数	呼び名
1	0～49人	妖怪、精霊、堕ちたるもの
2	50～99人	内神（うちがみ）、屋敷神、箒神（ほうきがみ）
3	100～999人	土地神、地神、氏神、裔神（えだがみ）、眷属神
4	1000～9999人	二級神、尊神、荒神、明神
5	10000～99999人	一級神、大神、偉神、大明神
6	100000～999999人	全能神、至高神
7	1000000以上	唯一神

奇跡

奇跡とは、神の起こす不思議な現象である。その宗教の信徒は、奇跡を願うことができる。ただし、奇跡は1回のゲーム中に1度しか発生しない。

迷宮フェイズか戦闘中に、補助や割り込みを含むあらゆる行動を行わなかった何かの宗教の信徒のキャラクターは、奇跡を願うことができる。このとき、同じ宗教の信徒であれば、複数の人間で共同して奇跡を願うことができる。奇跡を願う者は、迷宮フェイズならクォーターが、戦闘中ならラウンドが終了し、あらゆる処理が終了したあとにサイコロを1個振ること。サイコロを振る前に、最高で自分のレベルと同じ値まで《希望》を減少し、減少した《希望》1点につき、サイコロを1個振り足すことができる。奇跡を願ったものの振ったすべてのサイコロの中に、神格以上の個数の⚅の目があれば、奇跡が発生する。

奇跡が発生した場合、宗教シートの中央にある奇跡表の中から、自分の信仰する宗教の神格以下の効果を自由に1つを選び、それを発動させることができる。

六大宗教

百万迷宮には、比較的有力な宗教が幾つかある。これらの宗教は、六大宗教と呼ばれ、国家を越えて多くの人々に信仰されている。神官は、それらの有力な宗教を国教としてもよいし、その他のPCも国王が許可するなら、それぞれの信徒となってもよい。それらの場合、信徒数の管理は行わなくてもよい。

神格、加護と制約などのデータは下記のものを、宗教そのものについての詳細は、『百万迷宮大百科』を参照のこと。

●災厄教
主神：ケツァルコアトルス・ノルトロピ　**神格**：6
象徴：法、罰、牢獄、方位（上）、空、魂
加護：神性武器（【だんびら】、【鎚】）、悪を討つ一撃、秘儀（【流れ星】）、供物（情報）、悪魔（深人）
制約：不退転×2、破門、命の理、悟り、聖獣（天使）
解説：百万迷宮でもっとも信仰されている宗教。迷宮災厄を、人類に与えられた罰と考える。反省と祈りを奨励し、それらにより天階（迷宮の外）へ至ることができると教えている。罰の内容を解明する探索派、罰への感謝をうながす感謝修道会、災厄王は人々の罰を代わりに受けたとする救世王教団、遍く罰を知らしめようとする過激な天罰兄弟団など数多くの分派がある

●歯車信仰
主神：ハグルマ　**神格**：5
象徴：暗黒、商売、成長、機械、
加護：友愛、供物（肉、機械）、悪運、秘儀（【節約】）
制約：生贄×2、正直、破門、禁忌（【私設財産】）
解説：ハグルマ神聖資本主義共和国の国教。同国の徹底的な教化は有名で、ハグルマ本社はもちろん、すべての支社の全人民に信仰されている。深階へくだった始祖ハグルマをたたえ、最大の効率で商売を発展させることがその教えである。往々にして能力の高いものは遇されるが、非功利的で結果を出せない才能に対する評価は低い。深階への貢物のノルマがきついことでも有名

●路道
主神：ワイルドグース　**神格**：5
象徴：旅、冒険、女性、物語、芸能
加護：神性武器（【鉄砲】）、供物（【牙】）、友愛、秘儀（【転送】）、悪魔（深人）
制約：正直×2、不退転、禁忌（【迷宮防護服】）、聖獣（魔獣）
解説：メトロ汗国の国教、旅と冒険の天使、ワイルドグースを信仰する宗教で、迷宮を生き物の母胎として崇め奉る。そのため、無意味に迷宮を傷つけ、破壊することを好まない。また、ワイルドグースは、いくつもの化身を持つ神で、その中でもマザーグースと呼ばれる芸能や物語の守護神は汗国以外でも広く信仰されている。「なんでもないことが幸せ」だと歌う十三章からなる聖歌も有名

●勝利教
主神：ビクトリー　**神格**：4
象徴：戦争、勝利、戦士、略奪
加護：狂信（散漫）、悪を討つ一撃、悪魔（鬼族、魔獣）
制約：破門、正直、凶兆、生贄
解説：人類を暗黒時代より救い、後に天に昇り神となったといわれる英雄ビクトリーを主神とする宗教。しかし、過去はいざ知らず、現在では戦争や闘争、勝負という行為そのものを神聖視している。ただ、実際に勝負強い信者の数はそう多くない。無闇矢鱈と戦いに身を投じる勝利教徒の姿勢は、非常に嫌悪されており、天階系信仰であるからにも関わらず、邪教扱いする国も多い

●博覧教
主神：タンガロア　**神格**：4
象徴：謎・秘密、魔法、老い、財宝
加護：神力（才覚）、聖書、供物（情報）、秘儀（【分析】）
制約：沈黙、純潔、悟り、禁忌（【お酒】）
解説：知識人、魔道師たちのあいだで信仰されている宗教。信者たちは、深階の亀神タンガロアを信仰し、未知の知識、情報を貪欲に求める。人間を叡智から遠ざける姦淫や飲酒、無益な怒りや侮蔑を禁じている。千年王朝の賢人会議の間で大流行した後、異端として弾圧を受けた歴史を持つ。そのため、千年王朝と国交を持つ多くの小王国では、表立って博覧教徒を名乗るものは少ない

●狂宴教
主神：カリュブディス　神格：5
象徴：快楽、食事、夢、混沌、女性
加護：狂信（肥満、呪い）、免罪、友愛、秘儀（【宴】）
制約：悟り×2、純潔、正直、禁忌（【甲冑】）
解説：深階の大渦巻、カリュブディスを信仰する宗教。本能のまま生きることを教える。快楽と享楽を神聖な行為とするため、多くの国家では邪教として忌み嫌われている。しかし、その性質にひかれるものは少なくなく、密かに信仰されていることは多い。また、狂宴教では、怪物と交わることを推奨し、新たな怪物が誕生している。そのことから、彼らを「怪物の母」と呼ぶものもいる

コラム

パンテオンの形成

宗教は、拡大するにともなって多面的に変化していく。これは、改宗によって周辺の様々な別の宗教を習合したり、より多様な《民》の願いを受けとめるためだ。この同一性の変化は、象徴の増加によって表現される。この象徴の増加は、教義の中では、時として主神の別の側面である分身の増加、下位神の誕生として語られる。

象徴欄の横にある曼荼羅欄には、その宗教の主神の分身やその宗教における下位神の名前を記入するために用意されている。実際に『迷宮キングダム』に登場するモンスターや設定を取り入れても良いし、オリジナルの神を創造し、記入するのもよい。それらの設定は、ゲーム的な意味は持たないが、実際のプレイを豊かにしてくれるだろう。

奇跡表

神格1

●ゲーム的にまったく影響を与えない奇跡。サイコロの目や各種データの数値、ルールをねじまげない範囲で、ちょっとした効果を与えてくれる。具体的には、部屋を掃除してくれたり、肩をもんでくれたり

神格2

●【お弁当】を好きなだけ獲得できる

●そのクォーター／ラウンドに減少した《民》を、すべて回復することができる

神格3

●好きなキャラクター全員の、行動不能、死亡以外のバッドステータスをとりのぞく

●その部屋にあるデータの名前、効果、フレーバーの中に、その宗教の象徴と同じ言葉が含まれているスキル、アイテム、施設、トラップ、モンスターのいずれか1つを使用不能にする（モンスターの場合、《HP》が0になる

神格4

●探索済みの好きな部屋に移動することができる

●奇跡を願ったキャラクター全員のジョブを、好きなジョブに変更することができる（転職条件を満たしていれば、上級ジョブになることも可能）

神格5

●好きなキャラクター1体の死亡のバッドステータスをとりのぞき、《HP》を全て回復する

●好きなアイテム1つを獲得する（このアイテムは、ゲーム終了時に破壊される）

神格6

●その宗教の象徴に関連する奇跡を起こすことができる。奇跡を願うプレイヤーは、具体的にその効果をGMに説明すること。GMは、その奇跡の内容が象徴と関連すると思った場合、その効果を発揮してよい。その効果は、ゲーム終了時に無効化される

神格7

●好きなキャラクター1体の《HP》を0点にし、死亡させる

神格1～7

●【好きなキャラクター全員の《HP》を［その宗教の神格×1D6］点回復する

●好きなキャラクター全員に［その宗教の神格×1D6］点のダメージを与える

信徒と神格表

神格	信徒数
1	0～49人
2	50～99人
3	100～999人
4	1000～9999人
5	10000～99999人
6	100000～999999人
7	1000000以上

加護表 2D6

ダイス	加護の効果
2	**聖書**：この宗教の信徒PCは、好きなタイミングで『迷宮キングダム』の基本ルールブックを頭の上に載せることができる。そのルールブックを載せている間、そのキャラクターのあらゆる判定の達成値が1点上昇する。しかし、そのルールブックが落ちると、《民の声》が1点減少する
3	**悪を討つ一撃**：この宗教の信徒PCは、攻撃を行って絶対成功すると、そのゲームの間、その対象が修得しているモンスタースキル1種を未修得の状態にすることができる。すでにこの加護を修得している場合、ふり直すこと
4	**狂信**：神官は、行動不能、死亡以外の好きなバッドステータスを選ぶ。この宗教の信徒PCは、そのバッドステータスを受けたとき、〔魅力〕で難易度10の判定に成功すると、そのバッドステータスを無効化できる
5	**悪魔**：神官は、好きなカテゴリのモンスター1体を選ぶ。この宗教の信徒PCは、そのモンスターを攻撃するとき、自分の武器の威力を1D6点上昇させる。すでにこの加護を修得している場合、同じカテゴリを2度選ぶことはできない
6	**神性武器**：神官は、好きな武具アイテム1つを選ぶ。この宗教の信徒PCは、その武具アイテムを装備したとき、そのアイテムのレベルを1点上昇したものとして使用できる
7	**供物**：相場表を使って、素材をランダムに1つ選ぶ（2を振った場合、ふり直す）。神官の《配下》である【信者】の効果を使用するとき、《配下》の代わりに、供物の素材を1D6個減少することで、同様の効果を得ることもできる
8	**悪運**：この宗教の信徒PCは、絶対失敗したとき、《気力》1点を獲得できる
9	**友愛**：この宗教の信徒PCは、好きなタイミングで、その部屋にいるキャラクター1人を選び、《希望》1点消費すると、そのキャラクターへの《好意》、もしくは、そのキャラクターからの《好意》を、0から1にすることができる。すでにこの加護を修得している場合、ふり直すこと
10	**秘儀**：神官は、タイプが常駐以外の好きなアドバンスドスキル1種を選ぶ。この宗教の信徒PCは、好きなタイミングで、ゲーム中に1度だけそのスキルを使用できる
11	**免罪**：この宗教の信徒PCは、モンスターを死亡させたとき、《希望》1点を消費して、〔魅力〕で難易度［そのモンスターのレベル+7］の判定を行う。成功すると、そのモンスターを《民》かつその宗教の信徒PCにすることができる（【人類の敵】を修得しているものはのぞく）
12	**神力**：神官は、好きな能力値1つを選ぶ。この宗教の信徒PCは、その能力値が1点上昇する

制約表 2D6

ダイス	制約の効果
2	**純潔**：この宗教の信徒PCは、「恋人」の人間関係の対象になることができない。迷宮クロニクルVol.5に収録された「結婚」を行うことができない。すでにこの制約を修得している場合、ふり直すこと
3	**沈黙**：この宗教の信徒PCは、ゲーム中、その宗教の象徴となっている言葉を唱えてはならない。GMにそれを指摘されるたびに、《HP》が1D6点減少する
4	**命の理**：この宗教の信徒PCは、【復活薬】の効果を受けなくなる。すでにこの制約を修得している場合、ふり直すこと
5	**禁忌**：ランダムにコモンアイテム1つを選ぶ。この宗教の信徒PCは、そのアイテムを装備できない
6	**凶兆**：この宗教の信徒PCのプレイヤーは、サイコロを振ったとき、そのサイコロを机の上から落とすと、《民の声》が1点減少する
7	**生贄**：終了フェイズの予算会議が終わるまでに、［この宗教の信徒PCと同じ人数×1］人の《民》を消費しなければならない。《民》1人の代わりに、1MG（供物の加護を受けていれば、その素材を1個）を消費することもできる。もし、消費できなければ、その国の施設1つをランダムに選び、それが破壊される
8	**不退転**：この宗教の信徒PCは、戦闘中に撤退すると、［この宗教の信徒PCと同じ人数×1］点だけ、《民の声》が減少する
9	**破門**：この宗教の信徒PCは神官の命令に逆らうことができない。神官の命令に逆らった場合、破門となり、この宗教に対する信仰を失う。逆らったかどうかは、GMの判断となる。すでにこの制約を修得している場合、ふり直すこと
10	**悟り**：この宗教の信徒PCは、誰かに対して《敵意》が1点上昇するたびに、《HP》が1D6点減少する
11	**正直**：この宗教の信徒PCは、ゲーム中に口にしたことをできるだけ実行しなければならない。前言を撤回するためには、〔才覚〕で難易度11の判定に成功しなければならない。前言も撤回できず、口にしたことを実行できなかった場合、《民の声》が1点減少する
12	**聖獣**：ランダムにモンスターのカテゴリ1つを選ぶ。この宗教の信徒PCは、そのカテゴリのモンスターを攻撃すると、《HP》が1点減少する

追加データ

今回は、GMからの要望が多かったトラップデータを追加するぞ。究極のデストラップ【断頭台】や、迷宮に連れている《配下》を操作する【扇動家】や【叛逆】など、宗教関連の罠が盛りだくさん。シナリオ専用のトラップも用意してあるので、ひと味変わったダンジョンをつくりたいGMの皆様は要チェックだ！

また、プレイヤー用にも【聖域】の施設と【迷宮防護服】のアイテムも追加。どちらも強力だ！

施設／宮廷

価格	5
タイプ	計画
対象	単体
判定	〔魅力〕／12
設備	追加
施設レベル	

聖域/Sanctuary

【神殿】のある部屋にしか建てることができない。上記の判定に成功すると、好きな《配下》を1種類選び、その《配下》を［施設レベル×1D6］人獲得できる。そうして獲得した《配下》は【神軍】と呼ばれ、望むなら【マッハペンギン】、もしくは【渡り魚】のモンスターの《民》としても扱うことができる。【神軍】は、何らかの効果によって減少したとしても、あらゆる効果によって回復せず、自国に帰還しても、その《民》にはならない。【神軍】は、迷宮フェイズが終了すると、すべてなくなる

聖なる契約を結んだ[illegible]は、神軍が[illegible]・[illegible]する

F-067　迷宮キングダム　illustration.[illegible] NAGOMI

アイテム／探索

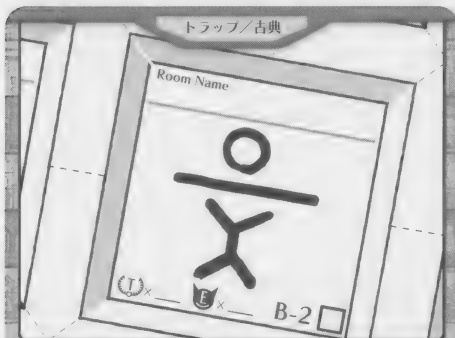
価格	5
タイプ	常駐
対象	自分
判定	なし
素材	革×2、衣料×2、魔素×2
レベル	

迷宮防護服/Dismaze Gear

入手したときに、好きな戦闘系トラップの中から1種類を選ぶ。このアイテムを装備しているキャラクターは、その戦闘系トラップの効果を受けなくなる。また、迷宮で3ターンが経過したとき、このアイテムを装備しているキャラクターは、このアイテムのレベルと等しいクォーターが経過するまでは、《HP》の減少を行わなくて良い。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、さらに戦闘系トラップ1種を選び、その効果を受けなくなる

迷宮職人たちが愛用する作業服。特殊な魔獣の革によって創られており、迷核の影響を阻害・遮断することができる

I-115　迷宮キングダム　illustration.[illegible] NAGOMI

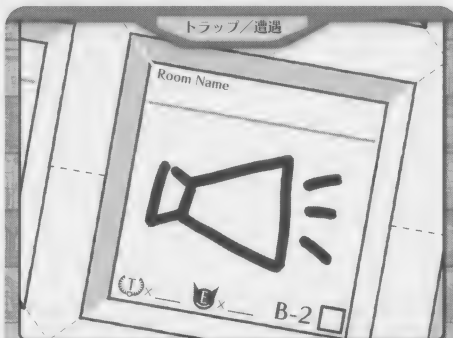
トラップ／古典

断頭台/Guillotine

レベル	配置	発動	解除
5	イベント	接触	〔探索〕／12

通路や扉、天井や床など迷宮そのものに設置できるトラップ。このトラップは、自動的に発見される。このトラップが発動すると、触れたものは、〔探索〕で難易度12の判定を行う。失敗すると、《HP》が0になり、死亡する

数ある罠の中でも高い[illegible]を誇るデストラップ、それが断頭台だ。ランドメイカーの中には、[illegible]もいるが、自分が餌食になるのはどんな気分だ[illegible]

T-056　迷宮キングダム

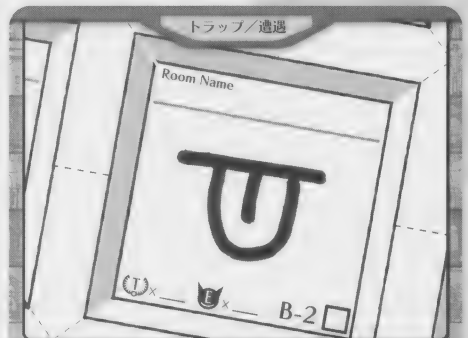
トラップ／遭遇

扇動家/Hate Monger

レベル	配置	発動	解除
6	イベント	接触	本文参照

キャラクターに設置できるトラップ。〔魅力〕で難易度［宮廷の《配下》の合計数×1/10＋9］に成功すると解除できる。このトラップが発動すると《民の声》が1D6点減少する

あなたの率いる民たちに、あることないこと[illegible]、人心を惑わすデマゴーグ。彼の[illegible]き、王国は大災厄に見舞われる

T-057　迷宮キングダム

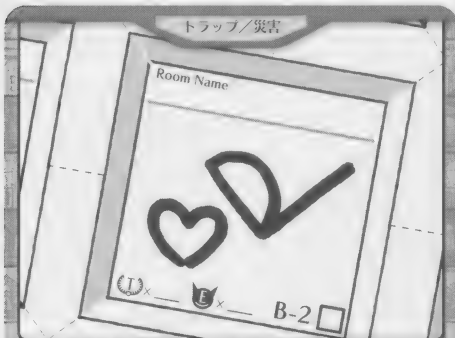
トラップ／遭遇

叛逆/Rebellion

レベル	配置	発動	解除
6	イベント	接触	〔魅力〕／13

キャラクターに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は、それぞれ［自分の《配下》の数＋1D6］点のダメージを受ける

民に蜂起を呼びかける革命の徒。敵国の陰謀か、[illegible]の狼煙をあげる獅子身中の蟲か、はたまたランドメイカーを快く思わぬダンジョンマスターの誘惑か。何にせよ、護るべき民を操る卑劣な罠であることに間違いはない

T-058　迷宮キングダム

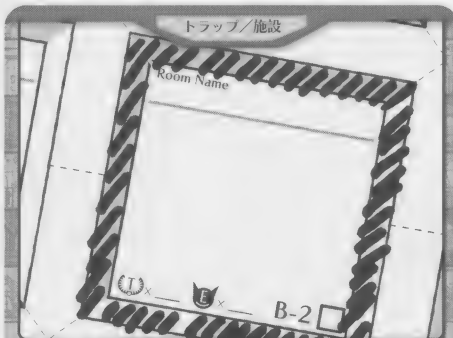
トラップ／災害

踏み絵/Image Trampling

レベル	配置	発動	解除
4	イベント	発見	〔才覚〕／11

絵画や書類、看板や手紙などに設置できるトラップ。このトラップを発見した者は、《民の声》を1D6点失うか、自分の《HP》を2D6点減少するか、どちらかを選ばなければならない

目にしたが最後、究極の選択を強いる悪魔の罠。[illegible]を前に、引くに引けない二者択一。民か、己か[illegible]か、金か？　恋か、仕事か？　あなたならどち[illegible]

T-059　迷宮キングダム

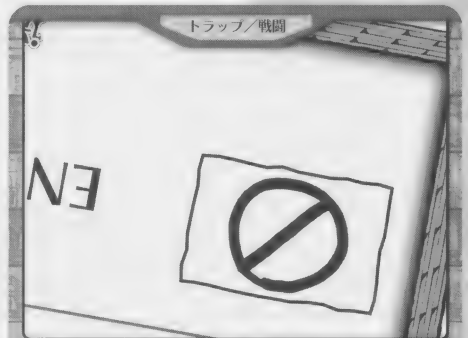
トラップ／施設

隠蔽工作/Concealed Work

レベル	配置	発動	解除
2	部屋	自動	〔探索〕／15

その部屋で行う捜索の判定の難易度が3点上昇する

「見つからぬ罠こそ[illegible]」と[illegible]モリア[illegible]によって丹誠込めて生み出された、[illegible]の技。その登場により、罠の存在感は飛躍的に高まった。隠蔽工作の施された部屋なのだから、きっと何か他にも罠が仕掛けられているに違いない……　ランドメイカーを疑心暗鬼に陥れることもこの罠の効力のひとつだ

迷宮キングダム

トラップ／戦闘

一時停止/Stop Sign

レベル	配置	発動	解除
3	エリア	自動	不可

このトラップを好きなエリアに配置する。そのエリアに侵入したものは、そこで移動を終了しなければならない。また、このエリアにいるものは、スキルやアイテムの効果による特殊な移動を行うことができなくなる

滑行や小転移など、魔力による移動術をはじめ、あらゆる移動を封印してしまう罠。もともと疾風武門を封じるために、迷核武門が足止めの技術をベースにして開発した

T-061　迷宮キングダム

追加モンスター

深人専用の追加スキル

【触手（深）】（支援）戦闘中に使用できる。攻撃方法を選び、その射程内にいるキャラクターの中から［1D6＋1］体を選ぶ。そのキャラクター全員に攻撃を行う

＊：百万迷宮大百科初出

アビスの階（きざはし）

Level of Abyss

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

This map was recorded by Inquisition Alcenal.

この地図は、p17から始まるシナリオ「奈落」に使用するものです。

迷宮キングダム　19th. Conquest

奈落

シナリオ概要

（判読不能）帰ったランドメイカーたちを待ち受けていたのは、大神官アスモダイの叛逆だった。なんとか、王国の混乱を平定したものの、アスモダイの呪いは、PCたちの王国をむしばんでいたのだった……

プレイ人数：4人　対応レベル：1～8レベル
プレイ時間：40時間　シナリオ制作：河嶋陶一朗・池田朝佳

はじめに

　このシナリオは、1レベルから始めることができるキャンペーンシナリオになっています。シナリオは、大まかに分けて「反逆者と対決」「深階探索」「アビスの探索」の3つの章に分かれています。何度か迷宮を行き帰りして、レベルアップしつつ、最終的に支配者を倒すような構成になっています。そのため、モンスターやトラップのレベル制限から逸脱している部分があります。

第一章「反逆者と対決」

　第一章は、PCたちの王国をのっとったアスモダイとの決戦を行います。シナリオの目標は、「アスモダイを倒す」です。この章の構成は、とても簡単なものになっています。
　キャラクター作成を行った後、王国の名前と逸材を決定したら、その他の設定は行わずにゲームを開始してください。ゲーム中、国力による判定が必要な場合、すべて2として扱います。本誌で加わった「宗教」に関するルールも同様です。この章が終了した後、残りの王国の作成を行います。

プロローグ

　今日は久しぶりの故郷。
　ランドメイカーとして民を統治するべく、諸外国で修行の日々を送っていたあなたがたは、今日、久しぶりに帰国した。
　しかし、王国の門は硬く閉ざされ、門番たちはあなた方など知らないと突っぱねる。呆然としていたところに、見覚えのある１人の国民が話しかけてくる。
「嗚呼国王様。お戻りになられたのですね！　実は神官様に陛下が殺され、王国をのっとられてしまったのです！」

●状況説明

　PCたちに話しかけてきたのは、最初に設定した逸材です。彼は、こっそりと隠し扉を通じて、王宮の隣の部屋にPCたちを案内します。そこには、20人の《民》がいました。
　逸材の話によると、PCたちと同じく、次代のランドメイカーとして修行に出ていた災厄教の敬虔な神官、アスモダイが、突如、深階の邪神を崇拝し始めたということです。それを咎めたてた国王PCの父である先王は、アスモダイの呪いによって殺害され、今ではアスモダイが王のように振る舞い、王国は荒廃しきっているということです。《民》は非常に苦しい思いをしており、アスモダイに付き従っている者たちも、家族を人質をとられ、仕方なく協力しているということです。
　《民》たちは、PCたちに王国を救って欲しいと懇願し、協力を惜しまないと宣言します。PCたちが、アスモダイを何とかしようと決心したら、円卓会議になります。

●円卓会議と行動処理

　編成会議では、この部屋にいる20人の《民》を連れて行くことができます。残った《民》は【国民】になります。予算会議は行うことができません。探索会議と行動処理ですが、散策は行うことはできません。施設は、宮廷にいるクラスの施設は利用可能です。
　行動処理が終わったら、迷宮フェイズになります。道中表は発生しません。

迷宮フェイズ

　迷宮フェイズになります。宮廷は、B3の部屋にいる状況から始めます。

●B1：反乱軍の隠し部屋

描写：編成を終え、アスモダイの部屋へ行こうと決心する宮廷の面々。民の表情が緊張しているのが分かる。
「グゼ者メ！　ゴンナ所ニ居ダガぁ！」
　突然扉が開き、生臭い匂いが部屋にたちこめる。先頭にたった魚人の背後に、兵士たちの姿が見えた。兵士たちは、君たちの顔を見て、一瞬ひるむ。しかし、魚人の号令があると、彼らは迷いを振り切るように鉄砲を構えた。
イベント：戦闘を行ってください。敵陣前衛に【魚人】が1体、敵陣本陣に【極悪中隊】5体がいます。戦闘の途中で【魚人】を倒すと、【極悪中隊】の士気が、目に見えて落ちるのが分かります。ここで、彼らに目を覚ますようよう説得すると、彼らは降伏します。生き残っている【極悪中隊】×3人が【国民】になります

●B2：腐敗した王宮

描写：父王が座っていた玉座には、信頼していたはずの友人、アスモダイが座り、その周囲を首輪をつけた半裸の女性が取り囲む。
「これはこれは、ようこそ、お戻りで」
　アスモダイは、愉快そうに笑った。
イベント：アスモダイと会話できます。会話に参加したPCは、【アスモダイ】に対する感情がランダムに1点上昇します。アスモダイは、宮廷に「臣下として私に忠誠を尽くすなら、命はとらないでやってもよい」と宣言します。これに対し否定的な意見を答えた場合、戦闘になります。敵は、敵軍本陣に【アスモダイ】1体と【人間の屑】1体、敵軍後衛に【エルフ】1体、敵軍前衛に【カップメン】3体です。戦闘が終了すると、エピローグです。

エピローグ

　PCたちが、アスモダイを倒したら、以下の文章をよみあげてください。

「……くくくく、これで終わりではない」
　無様に床に這いつくばるアスモダイは、敗北には不釣り合いな笑みをたたえていた。
「……呪われよ。私を憎む者は、すべて呪われるがよい。お前達が絶望する姿を想像するだけで、私は満足だよ。アハハハハハ……」
　アスモダイの笑いが止まった瞬間、王宮を轟音が包む。床には亀裂が走り、地面に立っていられないほど巨大な揺れが王国全体を襲った。そして、その直後に宮廷の面々は落下感を味わったかと思うと、いつの間にか強烈な勢いで天井に激突し、意識を失ってしまう……

　この文章を読み終わると、このゲームは終了します。レベルアップの処理を行ったあと、次の第二章を開始してください。王国変動と円卓会議の処理は、第二章の始めに行います。

第二章「深階の探索」

第二章は、アスモダイの呪いによって、王国ごと深階に堕ちた宮廷の面々が、周辺の探索を行います。シナリオの目的は、「グランドゼロへの帰還方法を見つける」です。この章は、何回かのゲームを繰り返すことで、ようやく解決することができます。GMは、この章では通常のシナリオとは異なり、レベル制限なしの状態でモンスターが配置されているため、危険を感じたら、撤退を行うように注意してください。

また、プレイヤーに残りの王国の作成を行わせてください。『げっちゅー★キングダム！』を使って、既知の土地を設定する際、王国は自動的にD4になり、C3、C4、C5の場所が出た場合、土地表を振りなおしてください。《民》の数は、［第一章の《民》の残り人数＋10］人になります。王国作成が終了したら、第一章の王国変動と円卓会議を行ってください。

プロローグ

「……報告は以上です」

配下の報告が終わる。あなたたちが王国を留守にしていた間に起こったことと、先ほどの巨大な振動の被害状況に関する報告だった。それにしても頭が痛い。

アスモダイは、「奈落の教え」なる淫祠邪教を国に広め、王国の経済は破綻し、国庫にはほとんど予算が残っていない。しかも、さきほどの振動は、迷宮津波だったらしく、王国の周囲は見覚えのない場所に移動していたのだ。

「陛下。民が不安がっています。ぜひ、周囲の探索を……」

逸材の１人が、恭しく頭を下げた。

●現在の状況

迷宮津波によって、王国の周囲をとりまく状況は変貌しています。いますぐに滅亡するようなことはありませんが、アスモダイの圧政のせいで食料は少なくなっており、危機的状況なのは間違いありません。《民》の不安も大きくなっていることを説明してください。

そして、第二章では「グランドゼロへの帰還方法を見つける」以外に、幾つかの小ミッションがあることを説明してください。小ミッションは以下の通りです。王国に帰還したときに、下記の条件を満たせば、宮廷全員は、レベルアップを行うことができます。一度達成したミッションを2回達成することはできません。

- **周囲の迷宮を9部屋以上、探索済みにする**
- **領土を1つ獲得する**
- **《民》の数を100人以上にする**
- **「肉」の素材を50個集める**
- **寿ぎ屋と迷宮職人の逸材を獲得する**

また、上記以外にも隠された小ミッションがあるということを説明してください。

宮廷の面々が探索に出発することにしたら、プロローグは終了します。

●出発

王国の北に隣接したマップしか道はありません。出発した場合、道中イベント表の処理を1度行ってください。

迷宮フェイズ

第二章では、3つのマップを利用します。マップはそれぞれ、「砂浜」、「潜水艦」、「朽ちた城」です。王国から隣接しているのは「砂浜」のマップのC2の部屋です。以下は、マップごとに記述します。

第二章では、遊んだゲーム回数をトリガーにしたイベントが幾つかあります。GMは、第二章のプレイ回数を数えてください。

砂浜

このマップの支配者は、【アビス】です。【アビス】を倒さない限り、このマップは領土にできません。

●C1：城への岩場

トラップ：1　エネミー：∞

描写：鬱蒼としたマングローブの森を移動していると、その暗闇から、驚くほど白い肌をした者たちが、こちらの様子をうかがっている

イベント：【トレント】と【エルフ】が3体ずつ現れ、戦闘になります。この戦闘に勝利した後も、この部屋に来るたび、マングローブの中で【トレント】と【エルフ】が、城に近づくPCたちを警戒しているのが分かります。PCたちが敵対的な態度をとると戦闘が発生します。戦闘を繰り返すたびに、登場する【トレント】と【エルフ】の数が1体ずつ増えていきます。この部屋の【街道】から、「朽ちた城」のマップに移動することができます

●C2：島の際涯

トラップ：2　エネミー：0

描写：君たちが国を出ると、眼前には砂浜と、その向こうに広がる海が見えた。海の中から、いくつもの光るものが君たちを見つめている。……深人の目だ。彼方には霧がかかり、果てを見ることはできない。右手には死骸なのだろうか、ただ海上でゆらゆらと揺れる潜水艦。左手には半ば海中に沈んだ城が見える。そして、はるか前方には遠くウツボのような影がある。

「お前達は人間か？」

呆然としていると、誰かがあなたに話しかけてきた

イベント：ボロボロに薄汚れた人間が、C1の方からやってきます。彼は、「朽ちた城」のマップから逃げ出してきた異端審問官で、名をアルケナルといいます。彼を介抱すると、懐から紙切れを取り出し、こう叫びます。

「ワシの書いた地図をやる！　だから頼む。城の連中を助けてやってくれ！　あの城では恐ろしい悪魔どもが、悪魔どもがッ!!」

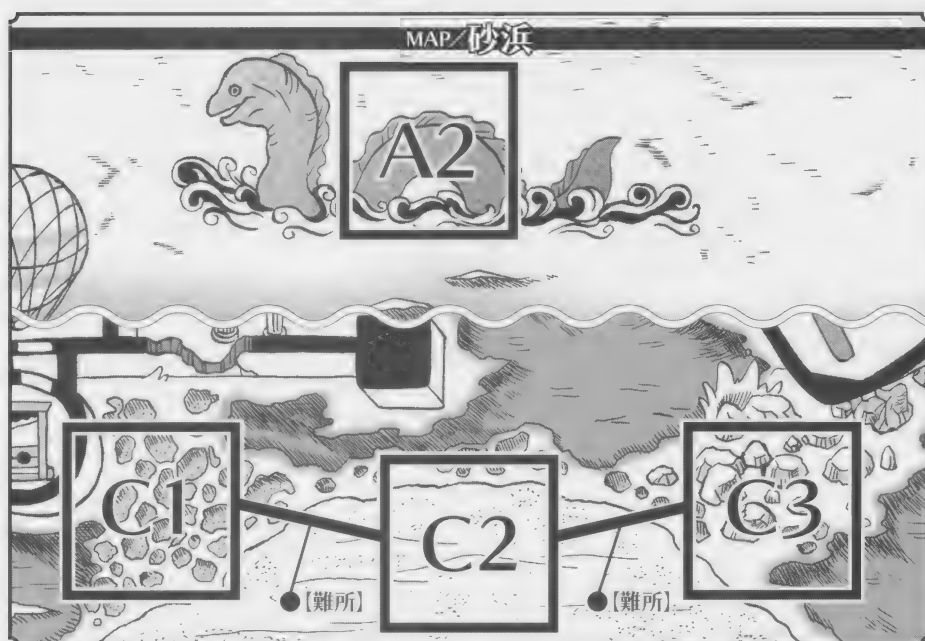
彼はそういって気絶します。王国に連れて帰ることができますが、イベントが発生するまで目覚めません。GMは、16ページにある地図をコピーして、プレイヤーに渡してください。

この部屋からＣ１、Ｃ３の部屋へつながる通路には【難所】のトラップが配置されています

●C3：潜水艦への岩場

トラップ：1　エネミー：0

描写：恐る恐る岩場を移動する。もう少しで、潜水館の甲板に近づけそうだ

イベント：この部屋の【街道】から、「潜水艦」のマップに移動することができます。

朽ちた城

このマップの支配者は、【アスモダイ】です。【アスモダイ】を倒さない限り、このマップは領土にできません。

このマップでは、遭遇が起きても、話しかけたり、こちらから攻撃しない限り、戦闘は発生しません。しかし、その場合は、キャンプを行うことはできませんし、来た道を戻ることしかできません。

●A1：風の塔
トラップ：0　エネミー：0

描写：螺旋階段のようになっている。かなり高そうだが……

イベント：階段を登りきると、塔の屋上に到着します。遙か上空には、巨大な気球が、見えます。C1で聞いた合い言葉を唱えると、気球が降りてきます。気球の中のアスモダイは、異変に気づき、怪物を召喚します。そして、気球の中から宮廷たちを罵ります。

「くはははは。王国で大人しくしていればいいものを。よかろう。今ここで、前回の借りを返してやろう」

そう言うと、塔に向かって大砲を撃ってきます。もし、ビトリが一緒にいれば、彼女は、息子を止めようと、宮廷の前に駆け出します。

「……せっかく生かしておいてやったのに邪魔だてするか。元はと言えば、貴様が深人などとちぎったのが悪いのだ。うむ。死ぬがいい」

そう言うと、アスモダイは指から光線を発射し、ビトリを自らの手で殺します。

「ふはははは。私は、私の研究したこの技術で、アビスをとりこみ、神になる。深人も、人間も、百万迷宮の全ての生けとし生ける者も。私を崇拝するなら生かしてやろう。しかし！私に盾突く者は全て皆殺しだッ!!」

戦闘になります。【クラーケン】1体と、【河童】4体が現れます。【アスモダイ】は【大砲】と「火薬」15個を装備しています。気球の【アスモダイ】は、宮廷側の前衛に到着するまで、毎ラウンド、必ず1歩前方に移動します。

戦闘が終了すると、気球が到着します。GMは、地図のHの下線がMの下線に重なるように折って、気球を塔の上に着地させてください。気球の中は、簡単な研究室のようになっているようです。中には、研究資料が残っています。彼は、【アビス】と融合して、神になろうとしていたようです。また、【アビス】に【繁殖】のスキル（百万迷宮大百科収録）を修得させて、より巨大な存在になろうとしていたようです

●A2：厨房と貯蔵庫
トラップ：0　エネミー：3

描写：その部屋は、厨房のようだった。1人の料理人が、巨大な怪物に鞭で叩かれながら、料理をつくっているその奥には、食料庫らしい部屋がある

イベント：【ヴァラララカール】1体と【エルフ】2体がいます。戦闘に勝利すると、料理人と話ができます。彼は、「アスモダイは臣下の深人すら信じられないらしく、気球の上から、この城を支配している」ことを教えてくれます。彼は、最近では、誰も信じられないらしく、気球に来る方法を知っている者は、次々と処刑しているそうです。事情を話し終えると、料理人は【ヴァラララカール】を倒した腕を見込んで、宮廷に1つの依頼をします。裏庭（A3）にいる【魔蟹】を倒して、その「肉」を調達してきて欲しいというのです。

「せっかく深階に来たんだ。料理人なら、【魔蟹】を調理しないわけにはいかねぇ」

これは小ミッションです。依頼を受けると、料理人は逸材になり、この部屋からA3の裏庭に移動できるようになります。【魔蟹】を倒して王国に帰還すれば、レベルアップします。

貯蔵庫の捜索に成功すると、1個の「肉」を発見できます（最大でも10個まで）

●A3：魔蟹の裏庭
トラップ：0　エネミー：5

描写：巨大な魔蟹の周囲で、奉仕深人たちが、怪しげな祈りを捧げている

イベント：【魔蟹】が1体と【魚人】が3体、【エルフ】が1体います

●B1：腐敗した玉座
トラップ：4　エネミー：10

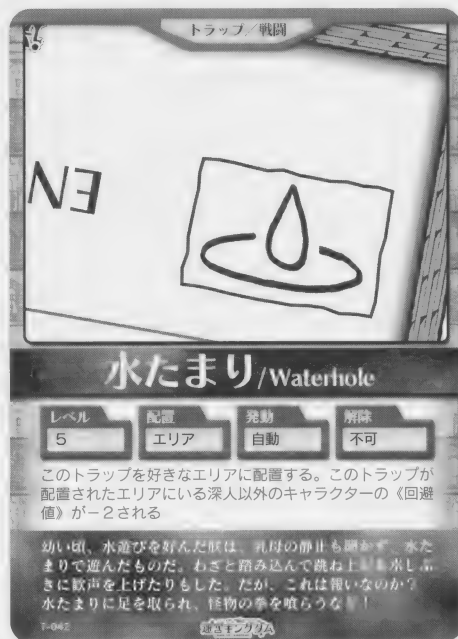
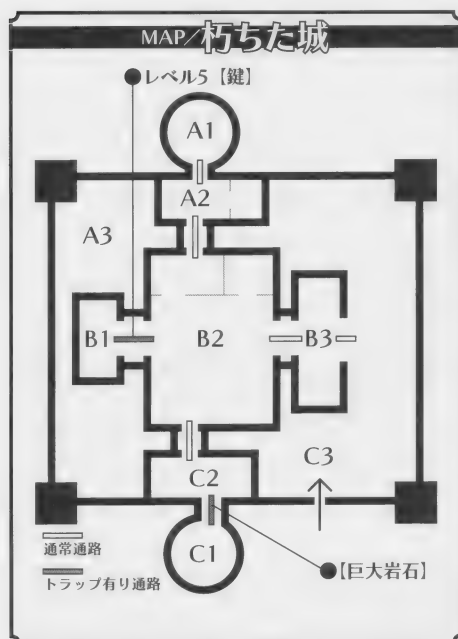
描写：そこは、今にも崩れそうな王宮だった。部屋中に気味の悪い植物が繁茂する中、美しく、しかし異様に長い黒髪をした女性が1人、玉座に座り、その周りを黒衣に身を包んだ数人の男女が取り囲んでいる。女性の目は虚ろで、ほとんど意識がないようだ

イベント：【ココログライ】2体と【天使魚】3体、【渡り魚】5体がいます。【天使魚】は、【クピド】の【裏クピドの矢】を修得しています。【ココログライ】は、玉座の女性に精神操作を行っています。戦闘を行う場合、この部屋には宮廷側の全エリアに【いばら】が配置されています。戦闘に勝利すると女性は意識を回復させます。彼女は、「わたくしは、カルボナードの女王……いえ、元女王ビトリと申します」カルボナードの城は、元々彼女の王国でしたが、革命により、王座を追われたとのことでした。革命を指揮したのは、城で災厄教の教えを広めていた異端審問官のアルケナルです。革命の理由を聞くと、彼女は「わたくし、いくつに見えますか？」と尋ねます。彼女は、60歳を超える年齢ですが、その外見はせいぜい20代後半にしか見えません。

「この容貌は、恐らくわたくしに流れる深人の血のせい……アルケナルは、それを理由に、わたくしを玉座から追い落としたのです」

ビトリには1人の息子がいました。その息子こそ、アスモダイです。彼女は、自分に流れる深人の血が息子を不幸に落とすことを恐れ、ある王国の王家に彼を預けました。そんな事実は露知らぬアスモダイでしたが、アルケナルはそのことを調べていました。彼は、修行先の神殿の師という立場を利用し、アスモダイをけしかけ、血気に盛った若き神官を革命に走らせたのです。実の息子を盾にされ、ビトリは潔く身をひき、革命は成功しました。しかし、アスモダイに待っていたのは、師からの祝福ではなく、呪われし深人の末裔としての幽閉でした。

「……何もかも、わたくしがあの子に真実を言えなかったせい……」

宮廷が、アスモダイが生きており、この城のどこかにいることを告げると、ビトリは、一緒に連れて言って欲しいと懇願します。

●B2：大広間
トラップ：5　エネミー：7
描写：聴衆を前にして、蛸頭の説教師が、説教をしている。
「偉大なる暗黒の神、アビス様を讃えよ。数千年前、迷宮災厄によって世界は迷宮と化した。そして、今や我らが神、アビス様がお目覚めになられようとしている。その暁には、迷宮という迷宮は、我が神に呑みこまれ、世界は奈落と化すだろう。世界に還る時が近づいている。信仰に目覚め、奈落に身を捧げるのだ」
イベント：宮廷の姿を見ると、【ココログライ】の説教師は、穏やかに話しかけてきます。
「なれない場所で生きていくのは不安でしょう。でも、大丈夫です。偉大なるアビス様の教えに帰依すれば、深階は楽園ですよ」
説教師には、【扇動家】と【叛逆】のトラップが仕掛けられています。彼に返事をすると、発動します。2つのトラップを解除すると、聴衆は我に返ります。彼らは、【ココログライ】の精神感応によって支配されているようです。聴衆をとられた【ココログライ】は、【魔剣】2体と【イカロス】4体をともなって襲いかかってきます。聴衆が我に返る前に、戦闘になると、彼らも一緒に襲いかかってきます。彼らは、【ラストサムライ】10体として扱います。戦闘に敗北した説教師は、「……もうすぐじゃ。もうすぐ、アスモダイ殿が我らの増殖に成功すれば、きさまらなど国ごと供物に……」
聴衆を《配下》に加える場合、［20－現在のゲーム回数］人を加えることができます。彼らに話を聞くと、たしかに最近現れたアスモダイと名乗る神官が、深人の代わりにこの城を支配しているそうです。
この部屋には【生きている部屋】、B1への通路にはレベル5の【鍵】、階段の下には【踏み絵】のトラップが配置されています。【踏み絵】のトラップが発動すると、《配下》の1人が水没した地階に落ちます。地階は悪臭に満ちています。助けにいった場合、自分の《HP》が減少し、見捨てた場合、《民の声》が減少します。見捨てた場合も、《配下》は自力で戻ってくるので、減少しません

●B3：エントランス
トラップ：3　エネミー：4
描写：奥に続く扉の前には、魚人の門番が見えます。彼らの横には2体の彫像があります
イベント：【魚人】が2体と【コマフアザラシ】が2体います。戦闘になる場合、敵軍のエリアすべてに【水たまり】が配置されています

●C1：処刑塔
トラップ：2　エネミー：3
描写：階段を上りきると、そこは処刑場になっていた。見覚えのある1人の魚人が断頭台にかけられている。断頭台の側には、処刑人らしき巨大な鎌を持った怪物の姿が……
イベント：【死神】1体、【イカロス】1体、【エルフ】1体がいます。戦闘に勝利すると、【断頭台】にかけられた魚人が「助けてくれ！」と絶叫します。よく観てみると、彼はC3にで拷問を行っていたタチウオの魚人のようです。どうやら生きていたようです。気球のことを尋ねると、気球を地面に降ろす方法を教えるので、助けてくれ、と言います。【断頭台】を解除すると、気球を降ろすためには、A1の塔の上で、「ふんぐるい・むぐるうなふ・あすもだい」と3回唱えると、自動的に気球が地面に降りるという話を教えてくれます

●C2：禁断の実験室
トラップ：1　エネミー：5
描写：他の部屋にも増して異臭がきつい。部屋は、無数の本棚に囲まれた実験室だった。5つのベッドがあり、そこには無惨な姿に変わり果てた人間が奇怪な叫び声をあげている。部屋の中央にある机の上には、怪しげな色の煙をあげた薬瓶と乱雑に書物に積み上げられている
イベント：宮廷が部屋に入ると、「あら、お客様かしら」という妖艶な声が、ユニゾンでかかります。白衣を着た2人の【淫魔】です。戦闘になると、【魚人】を3体召喚します。
ベッドで痛みのあまり叫び続けている人たちは、半ば深人になりかけています。彼らに触れようとすると、絶叫をあげます。そして、脱皮するように、人の皮を脱ぎ捨て【エルフ】が誕生します。【エルフ】は敵対的ではありませんが、人としての記憶は失っています。その気があれば、王国に連れ帰り《民》にすることができます。机上の書物の捜索に成功すると、研究資料を見つけます。研究資料は人間の深人化や深人の繁殖・融合に関するものです。どうやら研究をしていたのは、アスモダイのようです。
「カルボナードの民も私と同じ気持ちを味わえばいいのだ」
資料には、そんなアスモダイのメモが遺されていました。
C1に行く通路には、【巨大岩石】のトラップが仕掛けられています。

●C3：庭園での拷問
トラップ：2　エネミー：5
描写：崩れた城壁を越えて、城内に入ると、そこは中庭だった。中庭で、鞭をもった魚人たちが、縛られた人間をいたぶっているのが見える
イベント：縛られた人間たちを解放しようとすると、【魚人】2体、【河童】3体と戦闘になります。リーダーらしきタチウオの【魚人】が1体おり、彼だけは「狡猾」で【深人指揮】を修得しています。戦闘に勝利すると、縛られた人間を解放し、事情を聞けます。この城は、カルボナード城といい、元々はグランドゼロにあった小王国だということを教えてくれます。ところが、修行のために滞在していた1人のランドメイカーによって、国ごと深階に堕とされたのだといいます。ここで、アスモダイに対する何かの感情を持っているPCは、〔才覚〕で難易度9の判定を行います。成功すると、アスモダイが修行に出ていた国の名が、カルボナード城といい、彼の祖国だったことを思い出します。助け出した人々は、《配下》として連れて行くことができます。［10－現在のゲーム回数］人が生き残っています。
この部屋には、【藪から棒】が、また、噴水には【変身】のトラップが仕掛けられています。 噴水には、宝箱が沈んでいるのが見え、引き上げると1MG相当の金貨が入っています

追記
このシナリオでは、【憑依】や【魔物使い】を使用する場合、【潜水艦】を利用する。

潜水艦

このマップの支配者は、A2にいる【潜水艦】です。彼の依頼に従い、【潜水艦】2体と【外道の書】を倒さない限り、このマップは領土にできません。

このマップでは、幾つかの例外をのぞき、遭遇が起きても、話しかけたり、こちらから攻撃しない限り、戦闘は発生しません。しかし、その場合は、キャンプを行うことはできませんし、来た道を戻ることしかできません。

●A1：外道の書

トラップ：0　エネミー：3

描写：ハッチが開くと、甲板の上には1人の黒ずくめの女性が立っていた。

「あなたたちも、屍人になりたい？」

女は、自分の「胸」に指を突き刺し、両側に思い切り開く。すると、その中から、巨大な潜水艦が2体、海面に現れた。

「ヤツだ。我々が護送していた魔道書が、我が乗組員や配下の護衛艦を死霊にしたのだ」

悲痛に満ちた「ヴラーヴォウ」の声が響くのと同時に、2体の潜水艦は襲いかかってきた

イベント：【外道の書】1体と【死ねない体】を持った【潜水艦】2体と戦闘になります

●A2：機関室

トラップ：1　エネミー：0

描写：ロッカーの鍵を鍵穴に指すと、扉はあっさりと開く。この部屋は、機関室のようだ。むき出しの発動機から熱気が伝わってくる。

「侵入者ヲ排除シマス」

3本の槍がきみたちに飛びかかってくる！

イベント：3本の槍は、この潜水艦の防衛機構「トライデント」です。【魔剣】3体として扱います。彼らに勝利すると、この潜水艦の艦長「ヴラーヴォウ」が、話しかけてきます。

「諸君らの腕前に敬意を表し、一つ頼みがある。私の配下の護衛船2体が、いまだ死にきれず、この階域を彷徨っておる。不憫なあやつらにトドメをさしてやっていただけんか」

2体を倒せば、「ヴラーヴォウ」は、宮廷の王国の《民》になることを約束します。2体の死霊化した【潜水艦】とは、A1の部屋に行けば戦うことができます。彼が、《民》になれば、「砂浜」のマップに全て通路が発生し、通路がない部屋へも移動することができるようになります。また、「潜水艦」のマップを領土として獲得することができます。

この部屋には【結界】のトラップが仕掛けられています

●B1：乗組員室1

トラップ：2　エネミー：11

描写：部屋の中には、切り落とされたエルフの腕らしきものが落ちている。その手は、鍵のようなものを握っているが……？

イベント：部屋に入ると、扉が後ろで閉まります。部屋の中には、【悪疫ネズミ】が6体、【死ねない体】を修得した【エルフ】が4体、【英霊】が1体と戦闘になります。この戦闘から逃走することはできません。エルフの手に持っている鍵には、【活性機】のトラップが配置されています

●B2：入口

トラップ：2　エネミー：0

描写：潜水艦の甲板にあった入り口を開けると、中へと降りるはしごがあった。辺りを見回すと、金属の床や壁、扉には錆が浮いている。どこかで音が聞こえた気がする

イベント：B1とB3へ続く通路には、レベル3の【鍵】がかかっています。また、A2へ移動するには、C3にある特殊な鍵が必要です

●B3：乗組員室3

トラップ：2　エネミー：0

描写：乗組員用の部屋のようだ。誰かの声が聞こえたような気がする。入り口で聞いた音は、この声だったのかもしれない……

イベント：声には【呪い】のトラップが仕掛けられています。聞き耳をたてると、「死ね死ね死ね死ね死ね死ね……」という声が聞こえ、【呪い】が発動します

●C1：乗組員室2

トラップ：0　エネミー：4

描写：部屋には、ガツガツと夢中になって魚人の肉を喰らう、死霊と化した魚人たちがいた

イベント：部屋の中には、【すりぬけ】と【死ねない体】を修得した【魚人】が4人います

●C2：魚雷室

トラップ：1　エネミー：0

描写：天井から、巨大な魚雷が突き刺さっている部屋だ。内装は破壊され、瓦礫が散乱している。その向こうに、青い顔をしたエルフが、苦しそうにうずくまっているのが見える。君たちの姿をみつけると、

「は、はやく……　私が死霊になる前に」

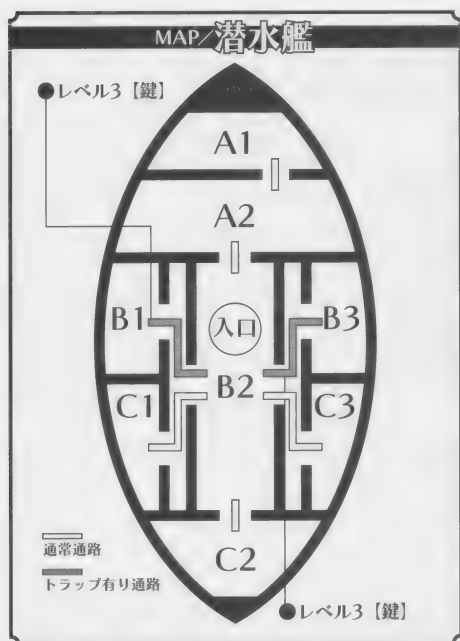
と言って、君たちを手招きする

イベント：この部屋には5レベルの【崩壊】のトラップが仕掛けられています。エルフには、〔探索〕で難易度11の判定に成功した者しか近づけません。誰かが近づくと、彼は話しかけてきます。この潜水艦は、九鬼酔軍・鬼哭艦隊を率いる艦長（キャプテン）「ヴラーヴォウ」でした。危険な魔道書の輸送任務中、支配深人の1柱、アビスと遭遇し、この階域に引きずりこまれました。この船以外の船は沈んだようですが、「ヴラーヴォウ」はまだ生きているようです。しかし、このまま、船員たちが死霊化すれば、「ヴラーヴォウ」についても時間の問題です。何とか、艦長を助けてほしいと頼んできます。鍵の位置を聞くと、Jのロッカーに、A2に続く鍵があるということを教えてくれます。話し終わると、【死ねない体】を修得した【エルフ】1体と戦闘になります。【エルフ】の側にいないPCが戦闘に参加するためには、ラウンドの終了時に〔探索〕で難易度11の判定を行ってください。成功すれば、自軍本陣に登場できます

●C3：乗組員室4

トラップ：0　エネミー：0

描写：乗組員用の部屋のようだ。部屋の壁にはロッカーがずらりと並んでいる。コツコツと、隣の部屋から壁を叩く音がする

イベント：この部屋には、A～Oまでのアルファベットがふられたロッカーが15個あります。Jのロッカーの捜索に成功すると、A2へ行くための鍵が見つかります。また、C2の方から壁を叩く音が聞こえてきます。何やら、モールス信号のようです。〔才覚〕で難易度11の判定を成功すると、「鍵のありかを教える」というメッセージだということが分かります

幕間イベント

このシナリオでは、幾つかの条件を満たすと幕間イベントが発生します。GMは、プロローグやエピローグのタイミングで、下記のイベントを起こしてください。

●アルケナルの目覚め

描写：「こ、ここは……」
王国で長い眠りについていたアルケナルが、ようやく目を覚ました

イベント：このイベントは、【アスモダイ】を倒した後、王国に戻ると発生します。アルケナルが目覚め、カルボナード城で起こったことを話します。そして、グランドゼロに戻るためには、暗黒と重力を司る邪神アビスを倒すほかないことを教えてくれます。これによって、シナリオの目標を達成し、第二章は終了します

●悪夢

描写：無数の深人がよみがえる夢を見る……
これは神のお告げだろうか

イベント：このイベントは、3ゲームが終了すると発生します。各マップを領土にしていない場合、「砂浜」のC1、「朽ちた城」のC2、C3、「潜水艦」のB1、C1の部屋が探索済みなら未探索になり、倒したモンスターと同じ数のモンスターが補充されます

●アビス襲来

描写：凄まじい勢いで、ウツボのようなものが王国に近づいてくる。もしかすると、王国にあのウツボが到着する日も近いのか……？

イベント：このイベントは、5ゲームが終了すると発生します。A2にいた【アビス】がB2に移動します。以降、「アビスの影」のイベントは、B2で発生し、A2は何もない部屋となります。また、さらに10ゲームが経過すると、【アビス】は、「アビスの影」の部屋にいる全勢力を使って、王国にいる宮廷を襲います

●アスモダイの成果

描写：巨大なウツボの瞳から苦しげな涙が流れ落ちる。かと思うと、その涙は、翠色のエルフに姿を変えた

イベント：このイベントは、10ゲームが終了すると発生します。アスモダイの実験の効果が現れ、【アビス】は、下記の【繁殖】という深人用のスキルを修得します。「アビスの影」が起こる部屋で遭遇が起こったとき、GMは、【エルフ】1体を追加してください

【繁殖（深）】（支援）戦闘中に使用できる。自分のレベル未満の深人カテゴリのモンスターを好きな数だけ選ぶ。自分の《HP》を［そのモンスターのレベル×その数］点減少すると、自分のいるエリアにそのモンスターが現れる

第三章「アビスの探索」

第三章は、【アビス】の居場所を探索し、戦闘を行うだけです。【アビス】を探すためには「潜水艦」のマップを領土にしていると便利です。しかし、【もぐら棒】や【迷宮工事】、【戦場に架ける橋】などの効果を使って、「潜水艦」なしでアビスの場所まで行くことも可能です。つまり、二章の途中で【アビス】と戦うこともできるのです。

プロローグ

遂にあの影に挑むときが来たのか……
緊張する逸材と期待の目を向ける民たち。
神だろうが、悪魔だろうが。
王国を護るためなら、ランドメイカーは戦わなければならないのだ。

●アビスの居所

「アビス襲来」のイベントが起きていれば、「砂浜」のB2の部屋に、そうでなければA2の部屋にアビスの影が見えます。基本的に、PCはその部屋を目指すはずです。

しかし、実際には、A1とA3にも部屋があります。このことに気をつけてください。

迷宮フェイズ

●A1：財宝の島

トラップ：0　エネミー：0

描写：小さな島が浮かんでいるのが見える……

イベント：島に上陸すると、幾つかアイテムがあるのが分かります。ランダムに、プレイヤーの数と同じだけ、アイテムを選んでください。そのアイテムにレベルがあれば、そのレベルは4として扱います

●A2：アビスの影

トラップ：3　エネミー：5

描写：その領域に近づいた途端、凄まじい勢いで、君たちは引き寄せられる。何か、とてつもない引力が君たちを襲ったのだ。

砂浜から見えていた、巨大なウツボのようなものの影……。遠くから見えていたため、遠近感が狂っていたのだろうか。噂に聞こえるダイナマイトシュタットでさえ、かくやというほどの巨大な姿に、あなたたちは呆然となる

イベント：【アビス】1体と【コマフアザラシ】2体が現れます。戦闘を行ってください。【アビス】を倒すことができたら、このシナリオは終了です。エピローグに移ります

●A3：怪物の島

描写：小さな島が浮かんでいるのが見える……

イベント：島だと思って上陸すると、実は【島クジラ】でした。戦闘を行ってください

エピローグ

アビスにトドメをさした瞬間、アビスの体を突き破って、凄まじい発光体が現れる。周囲を漂っていたアビスの眷属たちは、その光によって、一瞬で蒸発した。

「我は大天使ネガエル。人の子よ。汝らは、アビスに呑み込まれた我を、その奈落のくびきから時はなってくれた。礼を言うぞ」

神々しい光を放ちながら、大天使は、なおもまた続ける。

「我はこのまま天階への帰還を目指す。汝らも、もといた世界へ移動するというのなら、共に昇来の旅へと連れ行こうぞ」

PCたちは、大天使の提案に従って、グランドゼロに戻ることができます。もちろん、この国に残っても構いません。どちらにするか決定したら、エピローグは終了です。

ぼわあん。間の抜けた音と共にグローブの袖口から煙が立ちのぼる。見えない力に引っ張られ、縫い目が次々とほつれていく。驚く姫の両手から、グローブは瞬く間に抜け落ちてしまう。沈没寸前の船からねずみが逃げ出すように。

「バ、バッタ物……？」

目をむいて後ずさり、あらぬ言葉を口走る姫。巨大な白い手が、ふわりと飛びかかる。壁際に追いつめられた姫は、露わになった手を突き出し、悲鳴をあげる。もはや支配者としての威厳はない。

「い、嫌ーっ！」

飛びかかろうとした白い手がふいに動きを止める。白い手に穿たれた小さな覗き穴から、幾つもの目が、姫の突き出した手を、その先の指紋を、食い入るように見つめている。やがて、大きな叫び声が上がる。

「アッレ、フラクターレ！」

意味不明の言葉。しかし、それが深い畏敬の念にかられた叫びであることは、姫にも理解できる。巨大な手は分裂し、〝ルドスの末裔〟の5人の信徒となって、姫の前にひれ伏す。床に全身を投げ出して。

暴れていた他の白い手も動きを止める。姫の元に集まり、指先に顔を寄せては感動にふるえた声で、口々に叫び声を上げる。

「アッレ、フラクターレ！　アッレ、フラクターレ！　アッレ、フラクターレ！」

姫の前にひれ伏す〝ルドスの末裔〟の信者の群れ。王国の危機は去った。姫は両手を突き出したまま佇んでいる。呆然と。

「……ハルカ。ルドスと末裔たちの物語。ハルカ。百万迷宮に栄えあれ」

楽器ムビバをはじく指が止まり、カロワは、ルドスをめぐる物語りを語り終える。宮殿の大ホールを埋め尽くす人々の間から拍手が起きる。長い夢から覚めたばかりのように、控えめに、少しずつ。

カチューシャ姫は、ほっとため息を付く。居ずまいを正し、玉座から声をかける。

「堪能いたしました。ところで、舞台となったのは我が王国なのでしょうか。登場する姫とは私、女官長と大臣は……」

そう言って、近くにいるリリィとスタニスラフと不安げに目を交わし、

「だとしたら……」

「よく似た某国の絵空事、あるいは鏡の中に置き忘れていた現実か。ここは百万迷宮、何が起きても不思議はございません」

楽器を仕舞いながら吟遊詩人が答える。

「〝ルドスの末裔〟たちは、姫の指先に、何を見たのかしら」

「奴等のみぞ知る秘密でありましょう」

カロワは一礼して去っていく。カチューシャ姫は、グローブをそっとはずしてみる。わずかに汗ばんだ薄桃色の手。その指先を魅せられたようにじっと、見る、見る、見る、見る、見る、見る、見る見

この小説は26ページから始まります

「ひとつだけ方法がございます。成功した方法が、ひとつだけ」

「奴等は完全な暗闇を嫌うのです。いかに〝ルドスの末裔〟でも、暗闇の中ではいかなる迷路をも見いだせませぬ。暗闇に身を置けば、〝ルドスの末裔〟に感化された信徒はことごとく正気に戻ります。

あえて名は申し上げませんが、さる国で〝ルドスの末裔〟に魅入られた友人がおりまして。その者を助けようと試行錯誤の末に見いだした解毒法にてございます。

ルドスの伝承に、王が懲罰として戸口をことごとく塗り込めた城に幽閉されたとあった事を思い出し、ルドスにつながる者なら、暗闇を嫌うのではとひらめいたのです。ルドスへの興味が、かような形で活かされるとは。複雑な心境でありました」

「カロワ殿、王国中の住民、旅人を一人ずつ暗闇に幽閉しろというのですか」

居合わせた年若い大臣が、一歩進み出て、しっかり疑問をさし挟む。

「閣下、全員まとめて幽閉するのです。宮殿内なら可能かと存じますが」

動じることなくカロワ。玉座の姫へ、

「暗闇に引きこもるのは、ごくわずかの時間。一刻も早く、〝ルドスの末裔〟どもにこの王国を蝕むことは不可能であると知らしめてやりましょうぞ」

その言葉に、大ホールは沸き返る。しかし、姫は成り行きを冷静に見守っている。支配者の威厳を持って。

「一つだけ質問が。そのように重要なことを、何故今まで黙っていたのです」

カロワは深く頭を垂れて答える。

「最初に申し上げたとしても、どこの者とも知れぬ旅の吟遊詩人の言葉なぞ、信じていただけたでしょうか。まず信頼を得る必要がございました……。姫君、それよりご決断を。こうしている間にも、事態は進行しているのです。そうそう、助太刀の報酬の算段は、事が済んだ後ということで」

ロエ・カロワ、喰えない男。

翌日。大臣スタニスラフの指揮の下、さっそく行動が起こされる。王国の住民はもちろん、国内にいた異邦人や旅人達も、入国の管理記録を元に、宮殿にひとり残らず集められる。新種の迷宮性疫病の、緊急検査と偽って。あながち嘘とも言い切れない。

空になった家は、小部屋に至るまで兵士達が見回り、誰もいないことを確認する。

宮殿では、外に面した窓と戸口が次々と閉ざされていく。外光が絶対に漏れてないように、縁と鍵穴には、藁と泥を混ぜた詰め物が塗り込められる。

消すことの出来ない星の灯りは取りはずし、器に移して地下室に持ち込まれ、二重三重に戸締まりして慎重に封印される。

最後の一人、ベッドの裏で大いびきをかいていた、飲んだくれの農夫を兵士達が見つけたのが半日後。宮殿へ力ずくで引きずり込み、唯一開いていた玄関ホールの大扉が、十数年ぶりに閉ざされる。

今や宮殿内の灯りは、姫の持つランタンと、玄関ホールに連なる幾つかの大部屋の蝋燭だけ。蝋燭のまわりには家臣、国民や異邦人たち。思いがけない招集に、不安げに身を寄せ合っている。

不安なのは姫も同じ。はたしてうまく行くだろうか。年若い大臣が、収容者と明かり漏れの最終点検に回っている。玄関ホールで報告を待つ姫は、思わずランタンを強く握りしめる。指に馴染みきっていないロング・グローブが、きゅっと音を立てる。アリアドネ織りの灰布のグローブ。身につけた者を、絶対絶命の危険から守るという幻の布。そうだ、私にはこれがある。

大臣が息せきって戻ってくる。

「問題ありません、陛下」

「ご苦労でした。玄関ホールの大扉もしっかり閉じています。では、合図をしたら、全ての部屋を蝋燭を明かりを消すように」

大臣はうなずいて駆けだしていく。

「準備完了ですな、姫君」

傍らで相談役を務めるカロワが口を開く。

「ご自分の脈拍を感じ取れますか？ 結構。暗闇に要する時間は、脈で数えて300というところ。それで十分です。御幸運を」

「蝋燭を消しなさーいっ！」

大臣に命じる姫。

玄関ホールに連なる大部屋。揺らめいていた明かりが、瞬く間に消え失せる。姫も手持ちのランタンをふっと吹き消す。

暗闇。直前に間近で見たランタンの灯りが残像となって浮き上がる。姫は静かに脈拍を数える。100を数えた頃には残像も消え失せ、視界は完璧な漆黒の闇に包まれる。

周囲の広さも高さも分からない。足元の石の床の冷ややかな感触だけが、確かなものとして感じ取れる。それと自分の脈拍と、人々の立てるかすかな物音。

姫は、自分の脈にさらに神経を集中させる。数える脈はじきに200を越え……250を越え……297、298、299、そして300。

「灯りを点けなさーいっ！」

姫は再び大臣に命じ、ランタンにほっと火を灯す。大部屋にも次々と明かりが灯っていく。終わったわ。これで大丈夫なはず。そう思った矢先、大部屋から悲鳴が上がる。

驚いて駆けつける姫。大部屋に飛び込むと、白い巨大な手がうごめいている。何本も。我が物顔で人を掴み、追いかけ回す手、手、手。阿鼻叫喚の室内。狂った人形芝居。

兵士達は、巨大な手の正体がマント姿の人間たちで、親しい友や同僚であることを察して、攻撃をしかねている。それ以上に、手の数が多すぎて太刀打ちできない。

立ちすくむ姫に、背後から声がかかる。

「言い忘れておりました。ルドスにはこんな言葉もあったそうです。『暗闇と砂漠には無限の迷路がうごめいている』と。〝ルドスの末裔〟にとって暗闇は楽園そのもの。わずかな時間とはいえ、貴女は王国を、奴等に解放してしまったのです」

振り返らずとも分かる。豊かな低音の声。ロエ・カロワ、まったく喰えない男。

ショックを受ける姫。奸計にはまったこと、多くの国民が知らぬ間に〝ルドスの末裔〟に魅入られていたことに責任を感じている。

「うまく事が歩こびました……。あとは姫、貴女を迎え入れるのみ。それで征服は完了いたします。この迷宮王国の真の終着点であり出発点は、貴女でございますからな」

カロワの手が姫の肩に触れる。振り払う姫。間髪入れずに腰から愛剣を引き抜くと、振り向きざまカロワの額に振り下ろす。

怒りを込めた渾身の剣が、カロワの顔面を正確に捉える。ぐしゃりとした手応え。大きな面長の顔に幾つもの亀裂が走る。卵の殻のようにぼろぼろと剥がれ落ちてゆく顔の断片。やがて二つに大きく裂け、ずるりと足元にはがれ落ちる。

隠れていた顔が露わになる。指紋を象った文様。〝ルドスの末裔〟の顔。一瞬ひるんだ姫に、カロワの手刀が打ちこまれる。

勢いよく石の床を滑っていく剣。洒落た衣服を脱ぎ捨て、カロワあるいはそう自称していた人物は、白のマント姿に生まれ変わる。左右から数人の白マントが寄り添い、新たな白い手が完成する。

なぶるように、ゆっくりにじり寄る巨大な手。絶体絶命の危険。武器もなく、姫はロング・グローブを着けた手で身構える。ああアンデルヘン王国の至宝、アリアドネ織りのグローブよ、我を助けたまえ。

突然グローブが震えだす。白金の光りがほとばしる。そして……。

ようです。

神と言えば、この国では目神なる迷路神が信仰されておりました。いかなる宗教であったのか、今では知る由もありませぬが。

中央には小高い丘があり、石造りの宮殿が建っておりました。懲罰を受けた王が幽閉され、戸口はことごとく塗り込められたとも伝承は伝えます。廃屋と化した宮殿のどこかに、ルドスの膨大な財宝の隠し場所を示す手がかりがあるという噂が口づてに広まり、国外から多くの挑戦者が訪れたそうですが、その顛末は伝わっておりません。

住民達は、下々に至るまで何らかの形で迷路造りに従事しておりました。強制などではございませぬ。揃って心底迷路に魅せられていたのです。ルドスの城門広場には、誇りを込めてこう掲げられていたそうです。『私は迷うために生まれた』と」

楽器の伴奏を挟みながら、語り続けるカロワ。巧みなイントネーションと間合い。その話術にかかると、古色蒼然としたいにしえの伝承も、にわかに生彩を帯びて聞き耳を立てずにはいられなくなる。

「ルドスの迷路職人は千年に渡り、世界中の王族や権力者を顧客に、様々な迷路迷宮を設計したと伝わっております。

迷路迷宮は、依頼する側には財宝や死後の安住の地を守るための手段。しかし、迷路職人にとってみれば迷路造りそのものが目的。ルドスの職人たちは、迷路のための迷路を造り続けました。

造作は巧妙を極め、巧妙すぎるゆえ難攻不落の謎となり、後世に残された迷宮も少なくなかったとか。クノソスなる迷宮しかり、ピラミッドなる墓寮しかり……。

慰みにエルゴというゼンマイ仕掛けの迷宮を造り上げたという逸話もございます。

ネジを巻くと四方の壁が動きだし、毎回異なった迷路を組み立てるのです。中には彷徨う役の人形まで用意されており、時には行き倒れ、時に宝まで辿り着き、フイゴの喉から歓声を上げる。自ら生みだした迷いに自ら迷う迷宮。こうなると人間が立ち入る余地はございません。にわかには信じがたい話ですが。

このエルゴに限ったことではありますまい。ルドスの存在は、信じがたい逸話に彩られすぎているきらいがございます。

そもそも、ルドスは太古の断片的な言い伝えにすぎませぬ。はたしてどこまで真実なのかどうか。全てが、いにしえの狂人の描いた絵空事だった可能性もありえます。

しかしながら、吟遊詩人として気ままな旅暮らしを続けておりますと、訪れた先の思わぬ場所で、ルドスの伝説を耳にすることがございます。遠方の東の大国で聞いたかと思えば、正反対の西の小国でもという具合。その都度、間違いなくルドスは実在したのだと、確信を深めます。

気が付けば私は、ルドスの謎にすっかり魅せられておりました。ルドスは飲み込むことの出来ない人生の小骨となって、心に留まり続けているのです。誠に、私は迷うために生まれたと、申せましょう」

太古の異国に思いを馳せていた姫は、ほうとため息を付く。夢中で聞き入っているうちに傾いた頭の王冠を直し、口を開く。

「ルドスは、世界を〝ハザード〟が襲ったその日まで、富み栄えたのでしょうか。そうあってほしいものです」

吟遊詩人は、待ち受けていたように即座に答える。紫の一つ目を細めて、

「私の知る限り、3つの結末が伝承されております。曰く、迷路図を売って幸せにいつまでも暮らしました……」

「まるでおとぎ話ね。そんなものを信じられるお年齢頃ではありませぬ」

「曰く、ルドスは甲冑の蛮族に占領された。蛮族の長は命と引き替えに財宝を全て差出すよう求めた。しかし、財宝の類にまるで無関心だった住民は、わずかな貴金属しか差し出せない。怒りに燃えた蛮族はルドスを焼き払い、住民を皆殺しにしてしまった……」

「賢いルドスの人々が、やすやすと滅ぼされるとは思えませぬ」

「曰く、ルドスの人々は迷路をさらに極めんがため、ある日全員がルドスから旅立って行った。その直後、世界を〝ハザード〟が襲った……」

「それが一番望ましい。ならば私たちは、ルドスの末裔になるのかしら」

手を口に当て、くすりと笑う姫。カロワは笑みを返す代わりに姫を見据える。

「いいえ、姫。第3の伝承こそが、百万迷宮織りなす我らが時代にて、やっかいな災いを巻き起こしつつあるのでございます」

カロワの話は核心に入っていく。手にした楽器は仕舞いこまれる。もはや宴の余興ではないと宣言するように。

「近頃、旅先の方々で〝ルドスの末裔〟なる集団について耳にする機会が増えております。こやつらは世界に散ったルドスの迷路職人の末裔であると名乗り、迷路の壁の継ぎ目や植物、本の行間、寝具の皺、煙草の煙、食卓に出された麺、茶の飲み滓、要するに身近なあらゆるものの中に、ルドスの断片、すなわち迷宮的なものを見いだそうとする、迷路の内省派とでも言うべき宗教集団でございます」

「身近の迷宮探し、面白そうですわ」

首を振るカロワ。黄金のイヤリングが大きく揺れる。

「布教行為からして大いに問題をはらんでおります。布教はたいがい深夜、正装をまとった5人1組の信徒により行われます。正装とは、全身をすっぽり覆い隠す白いマントでして、顔にあたる部分には、自分の指紋を象った文様が1つ記されているとか。5人の信者はその格好で人気のない通りや建物の物陰に隠れ、人の通りかかるのを忍耐強く待ち受けます。信仰の魔力ですな。

やがて憐れな犠牲者が通りかかると、5人は一団となって背後から忍び寄り、一斉に飛びかかります。さながら白い巨大な手に襲われるかのようで、犠牲者は慌てふためいているうちに取り押さえられてしまう。

そうして信徒達は、しっかり押さえ込んだ相手の耳元に〝ルドスの末裔〟の教えを囁き、毒のように流し込んでいくのです。ゆっくりと、執拗に。迷路は細部に宿る……両親は迷うためお前を産んだ……指先に全てがある……恋愛は迷宮だ間違えるな……お前自身が一つの迷宮なのだ、等々と。

犠牲者が選べる道は、教えに魅入られて、6本目の指となるか、拒絶し続けて絞め殺されるかの、いずれかしかありませぬ。

教えに感化されると、身近に迷路的なるものを探し求めるようになるわけですが、やがては本来担うべき家事や仕事までも放棄して、迷路探求と教義に全てを投げ打つまでに変貌してしまいます。〝ルドスの末裔〟が蔓延した挙げ句、国を維持する機能が著しく低下して、実質上の崩壊をとげ、乗っ取られてしまった王国もございます」

姫が眉をひそめる。毅然として、

「なんと非道な。聴き捨てならぬ話です。捕らえる術はないのでしょうか」

「信者たちは普段はごく普通の身なりで、普通に生活しております。判別が実に難しい。できるのは突然、怠惰な様子を示し始めた者がいないか、目を光らせることぐらい。奴等は密かに増殖してまいります。はっきり気づいた時には、もはや手遅れ。いずれにせよ〝ルドスの末裔〟がこの国にも忍び寄るは必至。いや、もうすでに……」

「私のダラけ癖は生まれつきや！　妖しげな宗教なんか寄せ付けへんわ」

カロワを囲む人垣の間から、女官長が甲高い声を上げる。それを引き金に騒然となる大ホール。混乱を沈めたのはまたしてもカロワ。よく通る低音で宣言する。

吟遊詩人は語る。遙か古代を。迷宮の暗闇を。迷える指先を……

Open Dice Kingdom

ルドスの末裔

作：HUGO HALL　訳：奥谷道草

「ルドスとは、かの〝ハザード〟の起こります前、タクラマカンなる砂漠にあったとされる、迷路職人の国にてございます」

異国の衣装に身を包んだ大男は、着飾った人々の囲みの中で静かに語り始める。長旅の間に、あらゆる無駄をそぎ落としてしまったような強靭な体つき。年齢不詳の、つややかで大きな面長の顔。その輪郭を、黄灰色の髪と顎髭が縁取っている。額の中心で思慮深く辺りを見回す紫の目は一つ目で、ほとんど瞬かない。

宮殿の大ホール。領地拡大の祝宴の後の満ち足りたひと時。ロエ・カロワと名乗る一つ目の吟遊詩人が余興に招かれるのは、これで4度目になる。

「砂漠……とは何のことです」

前方から声がかかる。あどけなさの中に威厳を秘めた、聡明な少女の声。

「壁のない迷宮のことでございます姫君」

穏やかにカロワは答え、頭を下げる。玉座でくつろぐカチューシャ姫の視線は、今日もカロワの衣装に惹きつけられている。

膝まであるゆったりした生成りの白いシャツは、半牛半人の怪物を図案化し細かく刺繍したタレク産の逸品。マーロの祝祭迷路行列を描いた深緑のマントを羽織り、黄金色のズボンはハトンコートの羊毛製。腰にフジヤマ染めの渋い唐草文様を打ち出した黒皮の紐を、ゲルト結びで決めている。

頭にはマケッシュ製の朱色のターバン。それをジナの雷文風に巻き付け、耳にはアゴラの曼荼羅を彫り込んだ黄金のイヤリング。腕輪もやはり黄金だが、こちらは蛇を象ったバハリアのマヌエル趣味のもの。

足元に、先端が上品に渦を巻くマルクッシュ産の白いブーツを合わせ、全体の色調のバランスを取っている。

仕上げは、バリロンの内臓占いで使われるというエプト産の香水。独特の苦みを秘めた香りを手首や胸元、耳の裏側から軽く漂わせている。

タレク、マーロ、ハトンコート、フジヤマ、ゲルトにマケッシュ……見知らぬ土地の名前、名前、名前。

カロワは身につけたものを1つ1つ指さしていく。そうして、文様や品物を手に入れるまでの経緯を、未知の迷宮の驚きに満ちた暮らしぶりを、楽器を弾き、語り聞かせる。よく通る豊かな低音で、目の前で繰り広げられているがごとく、巧みに。

微に入り細に渡って語られる物語。居合わせた人々は魅了され、カロワの衣装に羨望の目を向ける。カチューシャ姫もまた例外ではない。カロワに刺激され、乙女の御洒落心を大いに疼かせている。

そんな姫の元を、機会を伺っていたように、アンデルヘン国王御用達の仕立屋が訪れる。今回の祝宴の開かれる数日前のこと。

アンデルヘン王国の王立迷路霊園にのみ生息する渦巻き豆蜘蛛。埋葬された者が心正しき者であれば、遺体の口内に黒い巣をそっと張る。その巣を見つけ出し、糸を慎重にほぐして束ね、9人の処女の手で9年かけて作られるのがアリアドネ織りの灰布。糸を集めるだけで軽く数十年はかかる。身につけた者を、絶対絶命の危険から守るという、知る人ぞ知る幻の布。

仕立屋は、その布が奇跡的に手に入った、ただしロング・グローブ（長手袋）を作るのが精一杯の量だという。

「姫様、貴女の美しいお手を飾るにこそふさわしき、またとない逸品でござります」

姫は、一も二もなくグローブを注文してしまう。国費の10分の1相当という破格の値段であることは、ごく身近の側近しか知らない秘密。ついでにグローブに合わせ新調してしまった謁見用ドレスの値段は、姫だけの秘密。当分夜食は摂れない。

仕上がったばかりのロング・グローブ。指に馴染みきっていないので、にぎり締めるたびにきゅっときしむ。カチューシャ姫は、カロワの衣装から顔へ目を転じると、話の続きを促す。

「砂漠とは、恐ろしい迷宮ですね。それで、ルドスとはいかなる国だったのでしょう」

カロワは答えかけ、ふと姫の真新しいグローブに気づく。目元に驚きの表情がかすかに宿る。しばし思案して、腰に下げた愛用の楽器を、いつものように取り出す。

小箱の上に金属の舌が並んだムビバという楽器。舌の端を親指ではじくと、オルゴールに似た乾いた音色が鳴り響く。指先から紡ぎ出される音楽。明るさと哀しさの入り交じった調べ。不思議な郷愁を呼び起こし、聴く者の心に染みこんでいく。

大ホールは静まりかえる。中央に佇む吟遊詩人の言葉を聴き逃すまいと、ホールを囲むランドメイカーたち、使用人までもが手を止め、固唾を飲んで見守っている。

頃合いを見計らい、カロワはルドスをめぐる物語を語り始める。

「ハルカ。忘却の闇に閉ざされた歴史の迷宮、ハルカ。その彼方にまどろむ太古の記憶。世は三界に分かれており、迷宮は指折り数えるほどしかなかったという時代、ハルカ。想像すらできぬ神話の世界、ハルカ。その時代にあっても、全てを迷宮で満たそうとする者どもがいた、ルドスの迷路職人たち、ハルカ。我らの世界の源のひとつ、ルドスの人々に栄えあれ……」

「タクラマカン砂漠のただ中にあったとされる小国ルドスで、周囲を日よけを兼ねた高い城壁で囲み、町中を立体交差する道が縦横無尽に走る、国そのものが1つの迷宮であったと申します。さながら、神の啓示を受けて、〝ハザード〟後の暮らしを予感していたかの